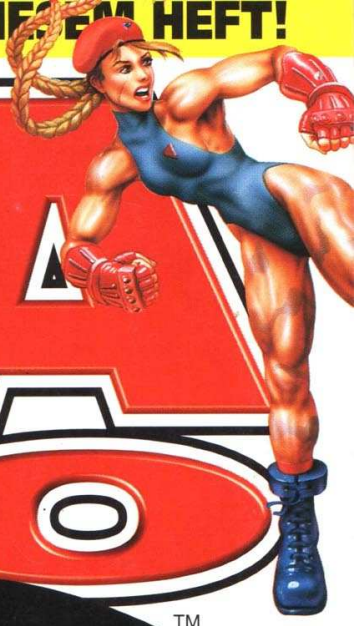
DER ERSTE REVIEW! SUPER STREET FIGHTER II IN DIESEM HEFT!

SEGA PRO

AUG/ '94 8/94
DM5.80
ÖS 45,00 sfr 5.80
€ 1.00



ALLE SEGA-GAMES FÜR DEN HERBST `94!

DOOM FÜR DEN MEGA DRIVE?

Na ja, fast! Lies selbst auf S. 40...

90% FÜR EIN MEGA-CD-GAME?

Es stimmt! Battlecorps will DICH!

DIESMAL...

**Shaquille O`Neal wird handgreiflich,
Deep Space 9 beamt auf die Erde,
Urban Strike schießt sich den Weg frei,
Micro Machines 2 geht ins Rennen,
FIFA CD landet einen Hattrick
UND
World Cup USA GG holt den Pokal!**

SONIC & KNUCKLES™

SECHS SEITEN

MORTAL KOMBAT II VORSCHAU!

EXKLUSIV!

Mega Drive 32 - Fotos, Daten und Gamesliste!

Profi Accessoires

SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437

SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Sychronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**

SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**

SV 336 SN

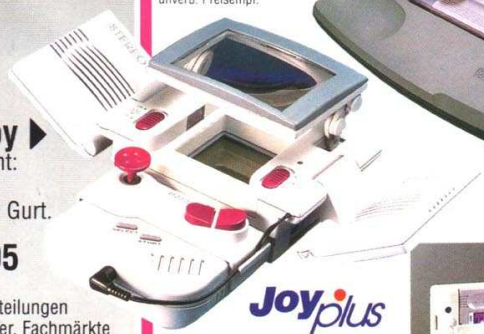
Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System"

DM **99.95**
unverb. Preisempf.

SV 907 Handy Boy

Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stero-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**



Joyplus

SV 910 Handy Power Kit II

Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.

Jöllenbeck GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607

QJ
QUALITY JOYSTICK

Vertrieb nur über den Fachhandel.

Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

SEGA EDITORIAL PRO

Hallo, liebe Leser,
wie es so aussieht, gehen wir Konsolen-Fans spannenden Zeiten entgegen. Allmählich kommt Bewegung in die festgefahrenen Fronten: die verfeindeten Supermächte Nintendo und SEGA haben offenbar ihren langweiligen Stellungskrieg aufgeben. SEGA kommt aus den Schützengräben heraus und setzt mit seiner 32-bit-Maschine zu einem Flankenangriff an. Und Nintendo versucht, mit seinem Super Game Boy verlorenes Terrain zurückzugewinnen.

Gleich, wie der Kampf zwischen diesen verfeindeten Mächten ausgeht, die Gewinner bei dieser Rüstungsspirale sind in jedem Falle wir, die Spieler. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft - und wenn beide Konzerne sich mit Blick auf das Weihnachtsgeschäft gegenseitig neue Techniken und neue Spiele um die Ohren hauen, werden wir davon profitieren. Und wie es scheint, ist SEGA im Moment im Vormarsch: es kommen sehr viel mehr neue Spiele für den Mega Drive als für den SNES heraus.

Das ändert aber nichts daran, daß sowohl SEGA's 32-bit-Zusatz als auch der Super Game Boy im Grunde halbe Sachen sind: beide laufen nicht selbständig , beide sind nur Module zum Einstecken. Beide Geräte sind eigentlich nur eine Notlösung, um die Zeit bis zur technischen Reife der neuen Geräte-Generation zu überbrücken.

Ein schon fast totgeglaubtes Thema wird möglicherweise wieder heiße Diskussionen auslösen: Gewalt in Video-spielen. Mortal Kombat II (für SEGA) steht nämlich in den Startlöchern und noch ist nicht bekannt, wie bluttriefend diese Version wieder sein wird. Wir erinnern uns: SEGA hatte bei der Ursprungsversion die Blutszenen übernommen - Nintendo hatte sie aus dem Spiel entfernt. Durch das Herausschneiden von blutigen Szenen wird ein Spiel allerdings nicht weniger gewalttätig - ob man das Blut drin läßt, scheint mir daher mehr oder weniger eine Geschmacksfrage zu sein. Ich persönlich lehne es auch ab, wenn aus einem Videospiel das Blut schon heraustropft - aber die Diskussion über "Blut - ja oder nein" sollte nicht die Auseinandersetzung um die Darstellung von Gewalt schlechthin dominieren. Es geht nicht einfach nur um den roten Saft, es geht letztendlich um die Frage, ob solche Games den Spieler dumm und angriffslustig machen.

Das Thema ist sicher nicht einfach - gerade wir Deutschen haben unsere Probleme mit der Gewalt. Daran ist sicher die deutsche Geschichte schuld, auch die allerjüngste: Solingen, Mölln und Magdeburg sind sicher noch allen in frischer Erinnerung. Aber vielleicht wären die Ermordeten noch am Leben, wenn die Rechtsradikalen Ihren Haß und ihre Aggressivität etwa an Mortal Kombat abreagiert hätten? Könnten nicht Videospiele dazu beitragen, Aggressivität in harmlose Bahnen zu leiten? Diese These scheint auf den ersten Blick gewagt zu sein - sie ist aber auch von ernst zu nehmenden Soziologen schon erwogen worden. Und wenn Dir zu dieser These etwas einfällt, dann schreibe es uns doch!

Viel Lese-Spaß wünscht Dir

Peter Wolter

SEGA PRO

NUMMER 8 AUG 1994

verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

anzeigen
SMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND

POSTFACH 3127
48581 GRONAU

TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

chefredakteur
PETER WOLTER
stellv. chefredakteur
MARTIN WILMER
team
HENDRIK MIERUCH
BÄRBEL KRÖMER
design
PHILIP PAISNEL

druck
ROTO SMEETS
SPORTLAAN 54, 5223 AZ
DEN BOSCH, HOLLAND
lithografie
LASER LINE (BAMBO)
HENGELO, HOLLAND
vertrieb
INLAND PRESSE VERTRIEB
WENDENSTRASSE 27-29
20097 HAMBURG
TELEFON: (040) 23 7110

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen.

ist eingetragenes Warenzeichen der Sega Inc. Alle Spieltitel und Figuren in diesem Magazin sind urheberrechtlich geschützt für Sega Inc. Gleichermaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ® ©™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

UMSCHLAGSEITE
© ™ SEGA. All rights resevered
© ™ MIDWAY

INF

6 .....NEWS
Neues aus den Spielhallen über Daytona Racing. Dazu die jüngsten Infos zu Sega`s Herbstgames, inklusive Sonic und Knuckles!

10.....MIRCO MACHINES 2
Während andere Magazine sich mit ein paar armselige Screenshots begnügen, bringt Dir SEGAPRO einen exklusiven Erstbericht über das komplette Spiel.

14 ....ROCK & ROLL RACING
Genau, ein weiterer Exklusivbericht von SEGAPRO! Gnadenlose Pistenkämpfe und starker Rocksound im neuen Toprenner von Virgin.

18 .....MORTAL KOMBAT II
Wir werfen einen eingehenden Blick auf Acclaim`s neues Donnerwetter. Und weißt Du was? Es ist der helle Wahn!

26 .....URBAN STRIKE
Oh Mann, dieses Game sieht so stark aus...ich muß es sofort haben, ich kann nicht länger warten. Warum? Schau`s Dir selbst an!

30 .....DEEP SPACE NINE
Der Weltraum - endlose Weiten...Und "endlos" ist auch das treffende Wort für die Reihe der Star Trek-Abenteuer. Hier das passende Game zum letzten Stand der Dinge.

32 .....DARK SEED
Schon wieder ein SEGAPRO-Exklusiv! Wir berichten, wie das schaurigste Spiel seit Dracula Unleashed drohend aus dem Mega-CD kriecht...

36.....SHAQ
Was sucht ein Basketballstar und Multimillionär in einem Prügelspiel? Wir haben Shaquille O`Neal`s jüngsten Goldesel unter die Lupe genommen.

40.....ÖL IN SEGA'S FEUER
Wir haben alles! Die technischen Daten zum neuen Mega Drive 32, die Screenshots der 32Bit-Games und eine komplette Liste der zukünftigen 32Bit Spiele.

42.....MORTAL KOMBAT COMIC
Megastark! Dank Malibu Comics erfährst Du endlich die Wahrheit über Goro und Rayden. Schau`s Dir an, sonst holt Dich der Donnergott!

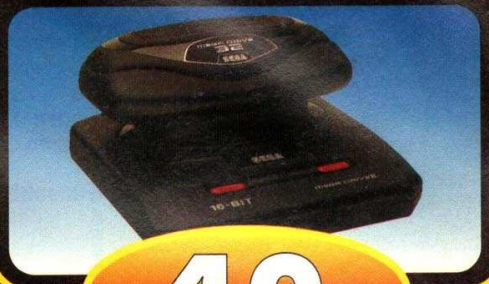
43.....SUPER STREET FIGHTER II
Nicht schon wieder! Doch, ein Exklusivbericht. Wir flogen nach Japan, kauften das Spiel und haben es für diese Ausgabe getestet, ehrlich! Obwohl...

48 .....REVIEWS
Die kompletten Prüfberichte aus den SP-Testlabors zu The Hulk, Battlecorps, FIFA CD und Andretti Racing.

84 .....ANZEIGE
Dies ist eine brilliante Anzeigenseite. Was? Du hast sowas schon mal gesehen? Na, vielleicht hätte ich`s nicht unbedingt erwähnen müssen...(Ich glaub du spinnst! d. Chef).

92 .....TIPS
Oh ja, wir lieben diese Tips. Ein Riesenspaß, sie jeden Monat auf den neuesten Stand zu bringen. Das macht die Arbeit an Magazinen so faszinierend.

MEGA DRIVE 32



40

DEEP SPACE NINE

30

ALT

BEAT-'EM-UP SPEZIAL

Diesen Monat in SEGAPRO - der große Blutrausch! Der Preview von Mortal Kombat II, ein Feature über Shaq-Fu und komplette Reviews zu Super Street Fighter II und Dragon!

SEGA PRO

MEGA DRIVE

MIRCO MACHINES 2 10
ROCK & ROLL RACING 14
MORTAL KOMBAT 18
URBAN STRIKE.....26
DEEP SPACE NINE.....30
DARK SEED 34
SHAQ.....36
SEGA FEATURE.....40
MORTAL KOMBAT COMIC ...42
DRAGON 48
BATTLECORPS 52
INCREDIBLE HULK.....54
ANDRETTI RACING.....58
FIFA SOCCER 62
SUPER STREET FIGHTER II ...64
COMBAT CARS 66

GEAR GAME

DRAGON 50
WORLD CUP 68

MEGA -CD

BATTLECORPS 52
FIFA INTERN. SOCCER.....62

WIR SIND ABSOLUT NICHT SEGA-HÖRIG!

BATTLECORPS

52

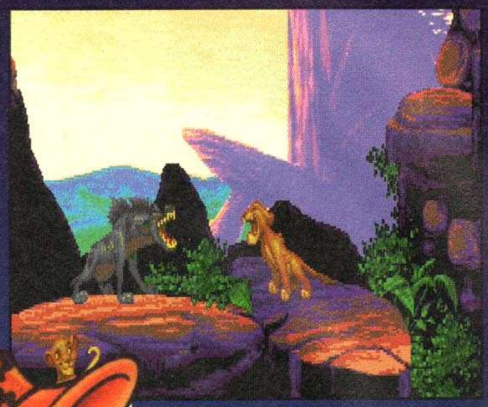
WORLD CUP USA GG

68

NEWS NEWS NEWS

GUT GEBRÜLLT, LÖWE!

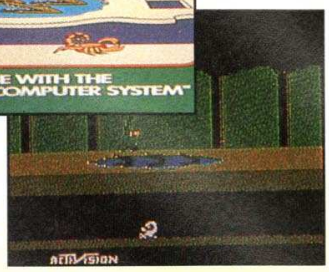
Das mußt Du einfach mal genießen! Du siehst hier die ersten gedruckten Screenshots der Spielversion von Disney's Lion King. Über dieses Spiel ist in den vergangenen Monaten zwar viel geschrieben worden - niemand hat aber bisher auch nur einen Screenshot zu Gesicht bekommen. Die Firma Disney hat mehr als 2000 Animationsrahmen gezeichnet, die die Reise des Löwen Simba durch sein Königreich äußerst realistisch darstellen. Simba muß sich dabei mit Hyänen und seinem skrupellosen Onkel Sadly herumschlagen.



UND NOCH 'NE FALLE

Bei Fachleuten schlug im vorigen Monat die Nachricht fast wie eine Bombe ein, daß Activision je eine Mega-Drive- und Mega-CD-Version von David Cranes Pitfall (Fallgrube, auf deutsch) herausbringen will. Dieser klassische Plattformer, der ursprünglich auf Atari lief, hat eine wichtige Rolle in der Entwicklung der Videogames gespielt. Pony Inc. hatte das Spiel schon einmal aufgegriffen und unter dem Namen Super Pitfall eine 8-bit-Version für den NES produziert.

Die neueste Version wird jetzt eine zusätzliche Figur haben: Harry Jr. oder auch HJ, wie ihn seine Freunde nennen. Das Spiel breitet sich über 14 Level aus, wobei auch Bungee-Jumping und Skateboard-Fahren vorkommen. Der FX-Sound stammt von Soundelux Media Labs. Und das ganze spielt sich auf einer 15 Mbit-Cartridge ab.



Gegenüber den früheren Versionen wurden die Grafiken deutlich verbessert.

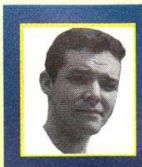
DIZZY, DIZZY & DIZZY

Dizzy bis zum Abwinken! Codemasters kennt keine Gnade und gibt jetzt die angeblich erste Dreifach-Cartridge für 8-bit-Maschinen heraus. Zum Dreierpack gehören Go! Dizzy Go!, Dizzy the Adventurer und Panic! Dizzy - allesamt Originalspiele und keineswegs Neubearbeitungen. In jedem dieser Spiele kommt Dizzy in zahlreichen kniffligen Situationen vor, etwa in einer Höhle oder in einem Laby-rinth. Es gibt hier also genügend Abwechslung, so daß wohl jeder seinen Spaß finden wird. Die Spielesammlung soll noch in diesem Winter für das Master System und für den Game Gear auf den Markt kommen.

NOCH MEHR VIDEOS VON MANGA!

Manga Entertainment wirft drei weitere neue Videos auf den Markt. Zunächst Devil Man: The Birth - ein dämonischer Streifen vom Animations-Zauberer Go Nagai. Diesen Horrorfilm gibt es auch in zwei Jahren als Hollywood-Produktion. Nummer zwei - die vierte Folge von The Guyver - sollte am Juli in den Handel kommen. Das dritte Video ist Maris: The Wondergirl - als "sexy Weltraum-Komödie" beschrieben. Darin sollen Verfolgungsszenen, Zusammenstöße, Explosionen, und alle möglichen außerirdischen Wesen und Unwesen vorkommen.

Kaum läßt sich die Sonne blicken, da zieht es Peter auch schon hinaus ans nächste Wasserloch, wo er mit seinem Schlauchboot Jagd auf weibliche Badegäste macht. Beim letzten Mal war`s allerdings des Guten doch zuviel! Er schlief in der prallen Sonne ein und zog sich Verbrennungen fünften Grades - mindestens! - zu. Kurz drauf begann bei ihm der Häut-ungsprozeß. Jetzt schleicht er durch die Büros, wie ein Aussätziger durch eine Modelagentur.



Martin ist unschlagbar im Blaumachen - er trainiert ja auch ständig! Wenn er mal nicht im Büro ist, findet man ihn im Park, wo er fremden Damen seine Muskeln zeigt und ihnen schmutzige Witze erzählt. Außerdem übt er dort seine heisere Stimme...falls Peter mal anruft und fragt, warum er nicht arbeiten kann. Wir bezweifeln, daß ihn diese Einstellung im Leben voranbringt. Na, vielleicht hat er tatsächlich mal `ne Glückssträhne und schleppt uns ein paar hübsche Italienerinnen ins Büro - dann sei ihm alles verziehen...(Träum weiter! d. Chef).

Obwohl er eher wie ein Filmstar aussieht, beschäftigt sich Phil nun schon seit über sechs Jahren mit Videogames. Und er ist ein echtes Arbeitstier! Keiner weiß, wie er es schafft, neben seinem harten Job bei SEGA PRO auch noch für unser Schwestermagazin SUPER PRO zu arbeiten. Aber irgendwie kriegt er es immer geregelt. Martin führt das alles auf Phil`s "High Energy"-Diät zurück - Sahnetörtchen, McDonalds-Fritten und Fast Food zum Mitnehmen vom Chinamann. Würg.

BOMBERMAN JETZT AUCH FÜR DEN MEGA DRIVE!

Den vom SNES her gut bekannten Super Bomber-man gibt es jetzt auch in einer Version für Sega's Mega Drive - nur heißt er dort Mega Bomberman. Das von Amigas Dyna Blaster abstammende Game bietet bis zu vier Personen zugleich die Möglichkeit, zu spielen. Die Erfahrung zeigt, daß das Spiel nach einiger Zeit süchtig macht. Es gibt darin einige fetzige Soundtracks und zahlreiche Power-Up's. Gegenüber der Nintendo-Version weist Mega Bomberman eine Neuheit auf: eine bisher nicht gekannte Transportmöglichkeit. Grundidee des Spiels ist es, den Gegner oder vom Computer gesteuertes Gelichter in die Luft zu jagen, bevor sie dasselbe mit Dir tun können. Das ganze spielt sich in einer Art Labyrinth ab.

BASKETBALL AUF DER STRAßE

Das Unternehmen Sega hat lange gefackelt und 'rumgedruckst, bevor es in diesem Sommer ein Basketball-Spiel für den Game Gear auf den Markt warf. Street Basketball heißt der Arbeitstitel dieses Konkurrenz-produkts zu NBA Jam. Es soll 4 Mbit Speicher haben und mit der Möglichkeit zum Gear-Link ausgestattet sein. Wie bei NBA Jam wird es wohl kaum Probleme mit den Spielregeln geben, denn Street Basketball ähnelt den entsprechenden Automaten-Spielen. Das Game soll im August (USA) herauskommen - SegaPro hat es sich schon für einen Review vorgemerkt.

NOCH SO'N PHANTASTISCHES DING ...

Datel Electronic - Hersteller des handlichen Action Replay - hat ein neues Teufelsding im Programm: den MegaMaster. Tja, und wenn Du zu denjenigen vernünftigen Leuten gehörst, die ihr Master System zu einem Mega Drive ausgebaut haben und sich darüber ärgern, daß sie alte Spiele nicht mehr zum Laufen bringen - hier ist die Lösung. Der MegaMaster macht es möglich, alle Spiele für das Master System auch auf dem Mega Drive zu spielen.

Das Gerät arbeitet ähnlich wie ein Sega Master System-Converter. Es ist allerdings kleiner, etwa so groß wie ein Action Replay.

Das ist das neue Wunderding von Datel. Seine Möglichkeiten solltest Du bei Gelegenheit mal durchtesten.

BLUT VON DOMARK

Vorigen Monat hatten wir schon über die umtriebige Software-Schmiede Domark berichtet. Und schon wieder kündigt die Firma Neuigkeiten an, und zwar für Oktober: Bloodshot, ein abenteuerliches Shoot-'em-Up, das aus einem populären PC-Spiel entwickelt wurde. Zu Bloodshot gehören dem Vernehmen nach bluttriefende Pistolen-Duelle und die Möglichkeit, zu zweit zu spielen. Das Spiel soll auch atmosphärisch sehr dicht sein. Du wirst es sicher bald herausfinden können, SegaPro bleibt nämlich dran.

An dieser Stelle kannst Du künftig jeden Monat das Neueste über die wichtigsten Automaten-Spiele lesen. Wir starten erst einmal mit Super Sidekicks II, Daytona USA und Revolution-X von Midway. SegaPro kämpft sich heldenhaft durch alle Spielhallen hindurch!

SUPER SIDEKICKS II

SNK

Die seit langem heiß erwartete Fußball-Simulation Super Sidekicks II ist jetzt endlich in die Spielhallen gelangt. Zu den Besonderheiten gehören traumhafte Tor-Möglichkeiten, Hackentricks vom Feinsten und viel mehr Möglichkeiten, die Mannschaften auszuwählen. Das Geld lohnt sich für dieses Spiel - nicht zuletzt wegen der sehr sportlich dargestellten Möglichkeit, eine Entscheidung über das Elfmeter-Schießen zu erreichen. Besonders geeignet für alle diejenigen, die das Weltmeisterschafts-Endspiel zwischen Brasilien und Italien noch einmal nachempfinden wollen.

Alles in allem - das Spiel wurde gegenüber der Original-Version wesentlich verbessert. Im Ein-Spieler-Modus ist es nicht allzu schwierig - spannend wird es erst richtig, wenn Du mit einem Freund spielst. Der FX-Sound ist kaum zu überbieten, die Grafik wartet mit einer Reihe sehr gut dargestellter Stadien auf. Dies alles macht Super Sidekicks II zu einem ganz heißen Anwärter auf den Titel des Spiels des Monats.

DAYTONA USA - ZWEIER-VERSION

SEGA

Tausende von zukünftigen Michael Schumachers sind schon in die Spielhallen geströmt und haben - kaum nachdem das Spiel in den Markt eingeführt wurde - ihre Fahrkünste an Daytona USA versucht. Wir gehen einfach mal davon aus, daß auch Du dabei warst - wir brauchen Dir also nichts über die Ruhmestaten der Grafiker berichten. Die Zweier-Ausführung von Daytona USA ist ähnlich ausgestattet wie Virtua Racing - wen wundert's. Solltest Du aber - wie Martin Langbein Wilmer - zu den Leuten mit extremem Fahrgestell gehören, könnte es Dir etwas eng werden.

REVOLUTION-X

MIDWAY

Midways Revolution-X ist ein etwas außergewöhnliches Shoot-'em-Up für drei Personen, das sich um die amerikanische Band Aerosmith dreht. Die Story läßt sich etwa so zusammenfassen: die Regierung der neuen Ordnung - eine korrupte Koalition aus Regierung und Wirtschaftsbossen - hat Aerosmith aus einer Konzerthalle in Los Angeles entführen lassen, weil sie die Jugend der Welt unter ihre Kontrolle bringen wollen. Du selbst schlüpfst in diesem Spiel in die Rolle der Weltjugend, wehrst Dich und versuchst, die Band zu retten.

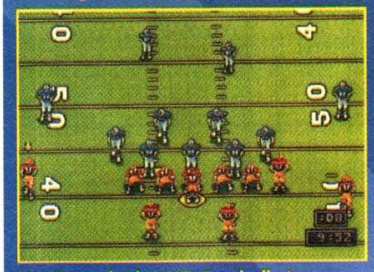
Revolution-X nimmt für sich in Anspruch, ein "einzigartiges, nicht-lineares Spielsystem" zu haben. In umkämpften Regionen wie Los Angeles, Südamerika und Japan werden Deine und Deiner Mitkämpfer Kampfesstärke auf die Probe gestellt. Glücklicherweise bist Du mit zerstörerischen Raketen und fliegenden Scheiben (wahrscheinlich wohl CD's, oder?) bewaffnet und kannst so die kostümierten Unholde aus dem Wege räumen. Solltest Du ein Fan von Aerosmith sein - die Musik dieser Band wird nämlich dauernd eingespielt - oder Spiele von der Art wie Alien 3 lieben, dann ist Revolution-3 bestimmt etwas für Dich.

NEWS NEWS NEWS

SEGA's Herbst-kollektion

Direkt aus den Vereinigten Staaten bringt Dir SegaPro die brandheißen Nachrichten über die Spiele, die SEGA vom Herbst an für das Weihnachts-geschäft in petto hat. Fangen wir doch mal beim Mega Drive an ...

Sonic und Knuckles heißt das neue Spiel, bei dem der kleine Igel zurückkehrt, um seinen blauen Busenfreund nach allen Regeln der Kunst zu piesacken. "Das Spiel ist rückwärts kompatibel zu Sonic 1, 2 und 3", teilte uns SEGA dazu mit und betont zugleich, mit diesem Spiel etwas getan zu haben, was nie zuvor getan worden sei. Da sind wir



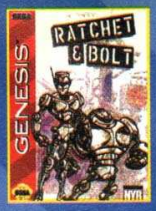
Die Freunde des NFL Football zittern jetzt schon vor Erwartung

ja mal gespannt! Mega Drive-Besitzer sollten sich schon mal den Oktober vormerken.

NFL Football '95 wartet ebenfalls auf den Anpfiff. Das Spiel ist für vier Mitspieler eingerichtet, hat einen batteriegepufferten Speicher und könnte das bisher beste NFL überhaupt

Von NHL Hockey gibt es im Herbst mehr

sein. Auch die Hockey-Fans sollten sich auf ein neues Spiel einstimmen: auf **NHL '95.** Im Game sollen alle 26 Mannschaften der Nationalen Hockey-Liga vorkommen, mit einer Auswahl unter 650 Spielern. Auch dieses Spiel kann zu viert gespielt werden und



hat ebenfalls einen Batterie-Speicher. Gegen Weihnachten dürfte es auf dem Markt sein.

Ratchet & Bolt ist ein ganz neuer Titel für den Mega Drive, der ebenfalls zu Weihnachten erwartet wird. In diesem Science-Fiction-Game geht es darum, daß zwei mißratene Roboter böse Buben jagen. Es soll einen geteilten Bildschirm haben,

Noch mehr Tasmanischer Teufels-Kram - hier triffst Du beliebte Comic-Figuren

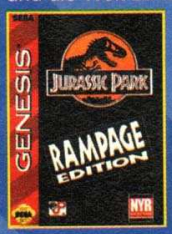
eine sehr umfangreiche Auswahl von Waffen und auf eine 16Mbit-Cartridge passen.

Taz in Escape From Mars (Taz flieht vom Mars) bringt alle bekannten Zeichentrick-Figuren von Warner Bros. - von Yosemite Sam bis zu Wile E. Coyote. Die Bewegungen von Taz wurden verbessert

Ecco, alter Delphin! - Du bist beim Game Gear wie immer herzlich willkommen!

und es soll sechs Level geben, die auf zwei Planeten spielen. Das 16 Mbit-Spiel soll im Herbst herauskommen.

In Ecco: The Tides of Time stößt Du wieder auf den altbekannten Ecco, diesmal in Begleitung von Trellia. Der böse Vortex ist nämlich wieder da und die beiden haben den Auftrag, Asterite wiederaufzubauen und die Welt zu retten. Da gibt es 25 Level, eine Sektion mit dreidimensionaler Darstellung, Morphing und die Möglichkeit, über ein Paßwort Deinen Spielstand abzuspeichern.



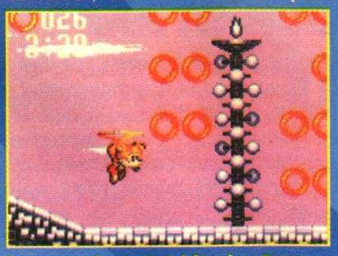
Ein eigenartiger Name für ein Spiel!

Spiele doch mal eine Runde mit Fred Couples! (Wer issn das!?)

Das Spiel hat 16 Mbit, kann zu zweit gespielt werden und wird im Herbst erscheinen.

In Adventures of **Batman und Robin** kannst Du diese beiden Figuren wieder erleben, die Du ja vom Film her kennst. Du kämpfst da gegen bekannte Figuren wie Joker, Mad Hatter und so weiter. Auch dieses Spiel dürfte gegen Weihnachten in die Geschäfte kommen.

Parallel zur Video-Version kommt im Herbst das Spiel **Jurassic Park - Rampage Edition** heraus. Es ist schneller, hat mehr Level und paßt



Das neue Sonic-Spiel für den Game Gear hält Dich in Übung

auf eine 16Mbit-Cartridge.

Die glücklichen Besitzer eines Mega-CD können sich schon darauf freuen, daß auch für sie eine Menge neue Spiele parat stehen. Surgical Strike und Fahrenheit gehören dazu (siehe das Feature über den Mega Drive 32), ebenso auch Eternal Champions (vier neue Figuren) und Wirehead. Letzteres wird als das "erste, voll interaktive" Spiel angeboten, bei dem Du unter anderem in moralische Zweifel und komische Situationen gerätst. Im Winter dürfte es wohl im Handel sein.

Für den Mega-CD kommen eine Reihe eigener Versionen von Spielen heraus. Etwa für Ecco: The Tides of Tide , NHL All-Star Hockey und **Fred Couples Golf** - allesamt im Herbst.

Game-Gear-Besitzer dürfen sich auf **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble** freuen. Knuckles gibt es erstmals für den Game Gear, Tails ist steuerbar und es taucht eine neue Figur namens Nack das Wiesel auf. Du kannst in diesem Spiel mit dem Jet-Ski fahren und in einem dreidimensionalen Abschnitt in die Luft gehen. Es gibt hier sechs Zonen und fünf Unterzonen. Herbst!

DIE TOTALE CD-LÖSUNG

SPIELE JETZT IMPORT-GAMES AUF DEM MEGA-CD™ MIT

PRO CDX

- SPIELE JETZT IMPORT-GAMES AUF DEM MEGA-CD™ 1,-2 ODER SEGA-CD™ 1, -2 (auch europ. Games)
- EINFACHES STECKMODUL, KEINE MODIFIZIERUNGEN NOTWENDIG.
- ERMÖGLICHT DEN EINSATZ VON EUROPÄISCHEN MEGA-CD'S™ MIT IMPORT-MEGADRIVE'S™.
- FUNKTIONIERT MIT ALLEN UNS BEKANNTEN KOMBINATIONEN. JEDES CD-GAME, MEGA-CD™ UND MEGA-DRIVE™.

IS THE TOTAL CD SOLUTION

MEGA-CD 2™ COMPATIBLE SEGA-CD 2™

NUR DM 99,-
ZZGL. VERSANDKOSTEN

KEIN LANGES WARTEN MEHR
Jetzt sofort die neuesten U.S.A.- & JAP. Games spielen. Kein Warten mehr auf spezielle deutsche Versionen !!

* WICHTIG
DIESE PRODUKTE WERDEN NICHT ENTWICKELT, HERGESTELLT UND VERTRIEBEN VON SEGA ENT. LTD

SPIELE JETZT IMPORT-GENESIS™ -GAMES AUF DEINEM MEGADRIVE™!!

DM 49,-
ZZGL. VERSANDKOSTEN

- SPIELE U.S.A.- & JAP. GAMES AUF DEINEM MEGA-DRIVE™ .
- EINFACHES STECKMODUL.
- EINFACHE UMSCHALTUNG ZWISCHEN U.S.A.- & JAP. GAMES
- KEINE MODIFIZIERUNGEN NOTWENDIG.

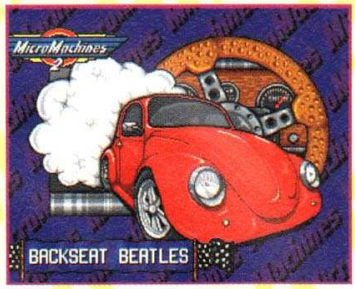
DATA Flash GmbH

24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

MEGADRIVE™, GENESIS™ & MEGA-CD™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES.



Wenn Du superschnelle, fesselnde Renn-Action suchst, dann ist Micro Machines das beste, was Du Dir und Deinem Mega Drive antun kannst...bislang jedenfalls, denn Codemasters bringt eine Fortsetzung des Pistenhits ins Rennen! Angefangen hat alles mit diesen kleinen Miniautos zum Sammeln, die besonders in den Staaten einen unglaublichen Erfolg verbuchen konnten. Bis zum entsprechenden Game für das NES war es dann nur noch ein kleiner Schritt, und Konversionen für alle Sega-Formate folgten auf dem Fuße. Jetzt ist es an der Zeit für den zweiten Akt! Im Hauptquartier von Codemasters erfuhren wir alles Wesentliche...

Um eines gleich vorwegzunehmen: Seit ich Micro Machines vor einigen Jahren erstmals auf dem Nintendo Entertainment System gespielt habe, war ich einfach verrückt nach diesem Game. Die MD-Version bietet noch bessere Grafiken, mehr Speed und ein besseres Gameplay und wurde augenblicklich zum Klassiker.

Als mir zugetragen ward, daß Codemasters die zweite Auflage in Vorbereitung hat, begannen meine beiden Daumen unwillkürlich und heftig zu zucken. Ich sag Dir, Micro Machines 2 ist ein absoluter Hammer! Die Anzahl der Rennstrecken hat sich mit 54 nahezu verdoppelt. Auf allen Kursen mußt Du natürlich wie gehabt über Bücher springen, Bleistiftanspitzern ausweichen, Holzklötze umkurven und Dich vor der berüchtigten Kante des Küchentischs in acht nehmen. Aber es gibt auch eine Menge neuer Features. Als erstes springen einem wohl die Power-Ups ins Auge, die über die Pisten verstreut liegen. Im Originalspiel gab es O-Saft-Flecken, die Bremswirkung hatten, und Fettflecken, auf denen Du ins Schleudern kamst. In der Neuauflage winken dagegen Extraspeed, zusätzliche Reifenhaftung, Gewichtsverdoppelung und Geschosse, mit denen Du die Konkurrenz löchern kannst. Es gibt auch Power-Ups, die alle Rennteilnehmer betreffen, merken werden sie`s allerdings erst, wenn`s zu spät ist!

Dazu kommen neue Fahrzeuge, neue Örtlichkeiten und eine besondere Meisterschaftsliga nebst zugehörigem Pokal, den es zu gewinnen gilt. Am Start reihen sich alle Fahrzeuge auf, und Du kannst Dir dann Deine Gegner aussuchen. Gegen den Computer zu spielen ist schön und gut. Aber mit der neuen J*Cart von Codemasters können bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen - für megaheiße Kopf-an-Kopf-an-Kopf-an-Kopf-Action!

Micro Machines 2

MEHR SPIELER, MEHR SPASS!

Hier kannst Du angeben, wieviele Leute heute mitheizen wollen!

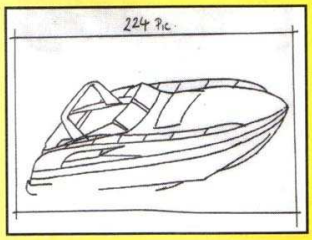
Die Tage, in denen Videospiele als das Hobby einsamer, pickeliger, nicht gesellschaftsfähiger Looser galten, scheinen endgültig gezählt. Games für mehrere Teilnehmer werden immer populärer. Schau Dir nur mal die wilde Aufregung an, wenn in der Spielhalle vier Leute zusammen Virtua Racing spielen. Mit der Entwicklung der J*Cart dürfte es Codemasters gelingen, für einen gehörigen Aufschwung unter den Multi-Player-Games für den MD zu sorgen.

Schon bei Pete Sampras Tennis fand diese tolle Cart Anwendung, und auch Micro Machines 2 wird enorm davon profitieren. Ein wichtiger Vorteil: Du brauchst die Cart nicht für teures Geld separat zu kaufen, bevor Du die 4-Spieler-Option nutzen kannst - die J*Cart ist in die Spielcart integriert! Sowohl Pete Sampras (das Spiel!) als auch MM2 verfügen über zwei zusätzliche Joypad-anschlüsse direkt in der Cart. Zusammen mit den zwei Standard-buchsen sind es also vier. Ein weiterer Vorteil: Die J*Cart verwendet ein echtes Hardwaresystem und ist deshalb schneller, als die Softwarealternativen. Vier Spieler gleichzeitig - ohne Tempoverlust! Garan-tierter Rennspaß bis zum Abwinken!

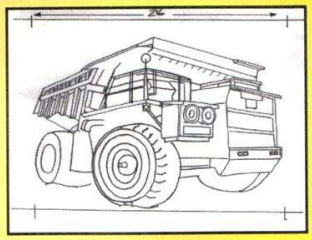
Das Flipperspiel ist in vollem Gange...und hier sollst Du ungestört Dein Rennen fahren?!

AM ANFANG WAR DIE SKIZZE

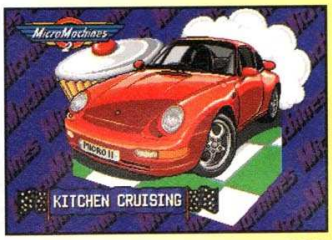
Im Oktober letzten Jahres begannen die Programmierer von MM2 ihre Arbeit mit einigen Bleistiftskizzen der Fahrzeuge, die sie ins Spiel bringen wollten. Im Januar begann dann das eigentliche Codieren, und das Spiel wächst weiterhin mit jedem Tag. Schau Dir die Zeichnungen an und vergleiche sie mit den fertigen Grafiken, die daraus entwickelt wurden, dann hast Du eine vage Vorstellung von dem Arbeitsaufwand, der in so einem Spiel steckt.

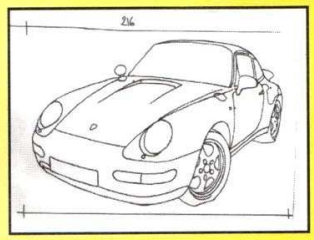


SCHNELLBOOT

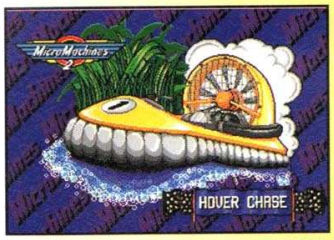


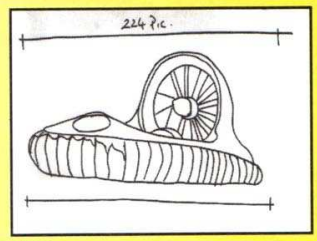
KIPPER





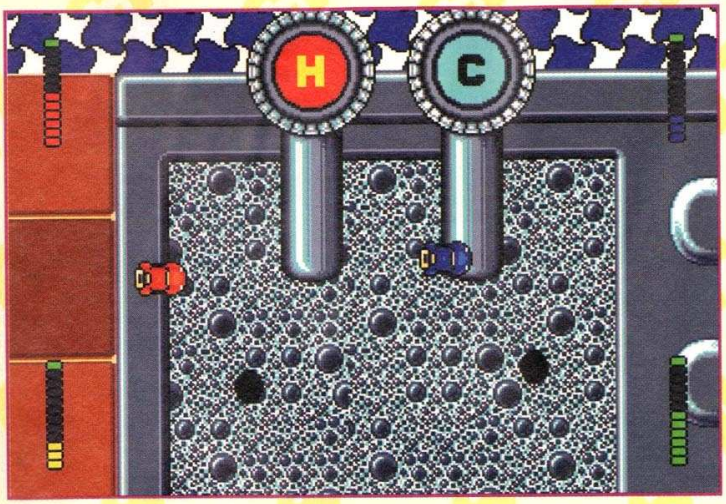
PORSCHE



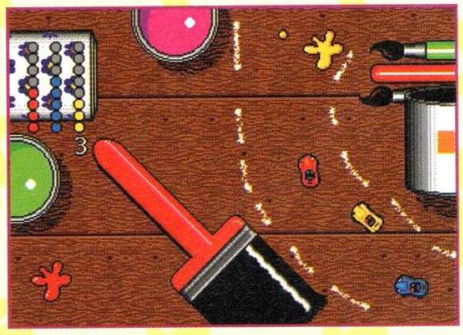


HOVERCRAFT

Hmm, wie wär`s mit einem herzhaften Maiskolben? Lieber nicht, denn das Ding dreht sich und ist zudem noch die einzige Verbindung zwischen zwei Tischen!



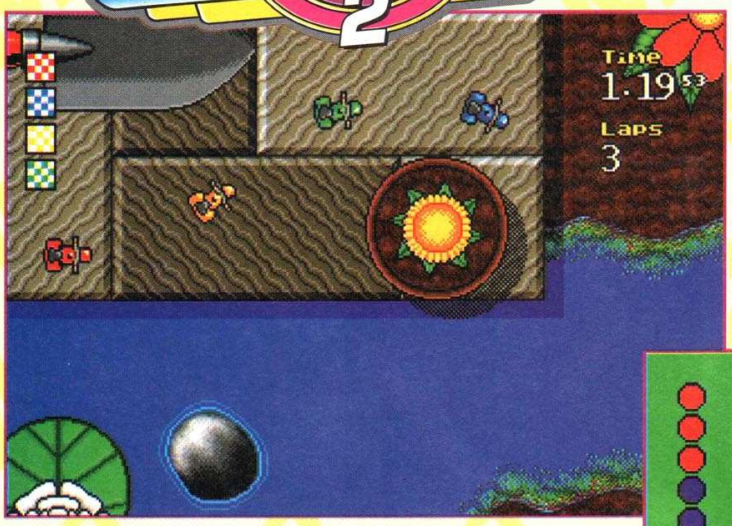
Den Micro Machines scheinen die Wasserhähne nicht weiter zu imponieren - sie düsen problemlos vorbei.



Eine beinharte Streckenführung! Farbkleckse, gefährliche Kurven und rotierende Farbrollen erfordern ein hemmungsloses Beschleunigen des Fahrzeugs, sonst bleibst Du hängen.

PREVIEW

Micro Machines 2



WIE? MINI MICRO MACHINES?!

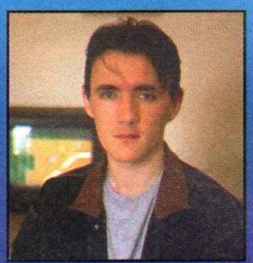
Offenbar hat es dem MM2-Team noch nicht gereicht, ein Spiel zu programmieren, in dem Minirennwagen auf verschiedensten Pisten durch ein ganzes Haus fahren. Geplant ist nämlich, ein Spezialspiel mit Mini-Micro Machines in das Game zu integrieren! Stell Dir vor, Du spielst ein normales Game aus großer Entfernung...dann hast Du eine Ahnung, was die Jungs im Schilde führen. Könnte für interessante Abwechslung zwischen den wilden 4-Spieler-Orgien sorgen! Hoffentlich schaffen sie es noch, die Programmroutinen rechtzeitig fertigzustellen, um sie in das Spiel einzufügen.

Auch im Garten lauern viele Gefahren: schwirrende Fliegen, riesige Hundehaufen... (Bist du dir da ganz sicher? d. Chef)

Im Baumhaus! Die Astlöcher im Holz fallen beim Darüberfahren heraus. Das macht die Strecke in der nächsten Runde nicht leichter!

STARKE TYPEN AM STEUER

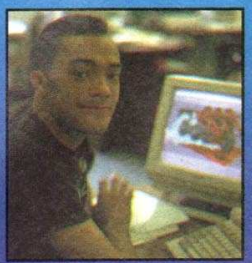
Sicher hast Du schon irgendwann mal Micro Machines gespielt. Und genauso sicher wirst Du auch wohl MM2 herbeisehnen. Hast Du aber je einen Gedanken an die Leute verschwendet, denen wir diese Pixel-feuerwerk zu verdanken haben? Die Leute, die Tag und Nacht für Deinen Spielspaß schuften müssen? (Und nachher ein ansehnliches Bündel Scheinchen nach Hause tragen, ok, nicht zuviel Mitleid!) Hier ist das Entwicklung-steam mit dem denkwürdigen Namen Super Sonic Software, das MM2 für Codemasters zusammenbastelt.



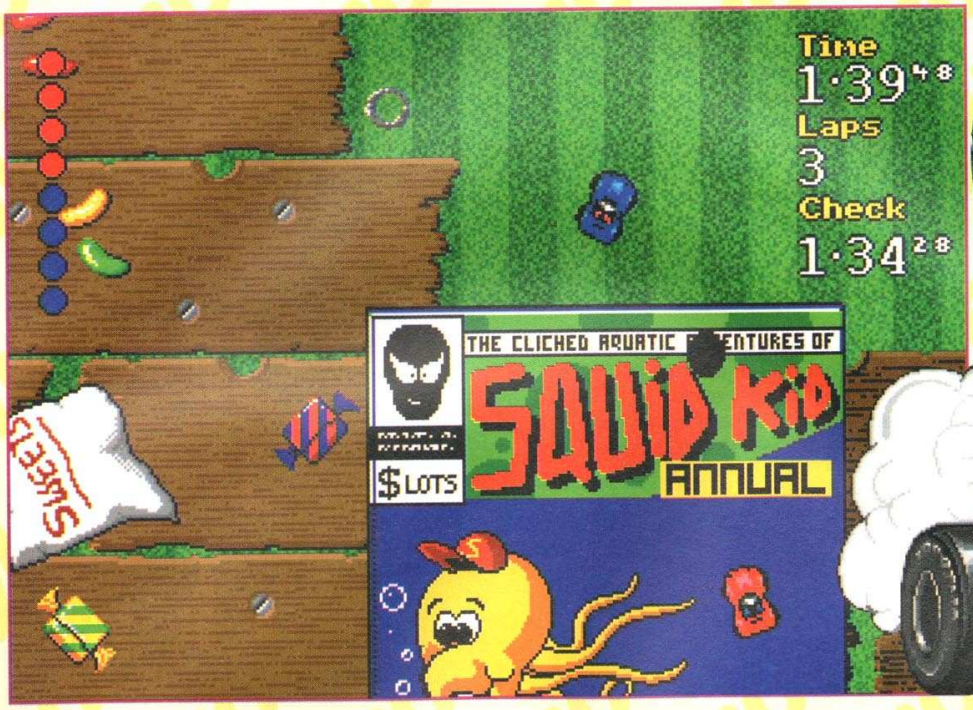
PETE WILLIAMSON
Programmierung

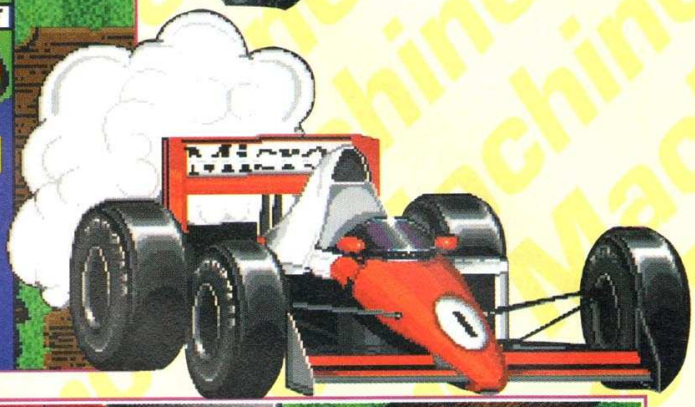
ANDREW FUSSEY
Programmierung

KHALID KARMOUN
Grafik
(Präsentation)

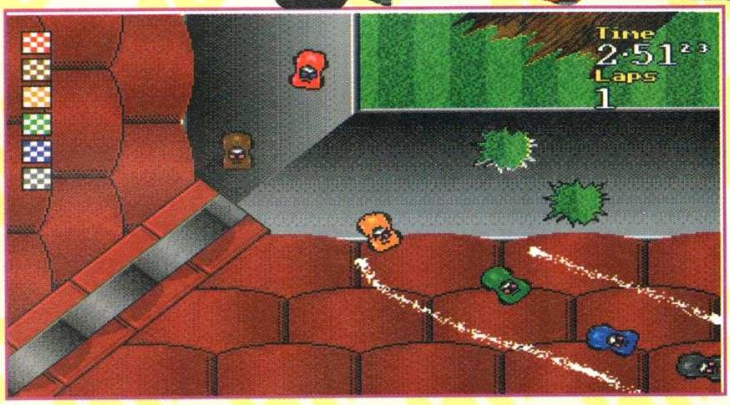


DARREN YEOMANS
Grafik
(Präsentation und Sprites)

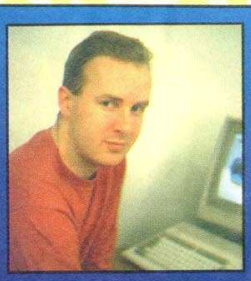




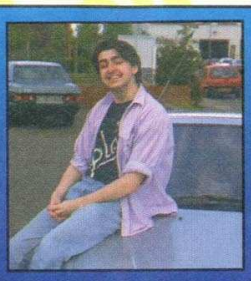
Mit vier Wagen im Rennen kann es auf den dünnen Ästen schon mal bedrohlich eng werden.



Die Dachrinnen sind gefährlicher als Du denkst! Hier müßte dringend mal wieder geflickt werden...



GORDON HARGREAVES
Grafik
(Präsentation und Sprites)



MARK NEESAM
Grafik
(Rennstrecken)

MICRO MACHINES 2

2 SPIELER

8 MBIT

PASSWORT

CODEMASTERS
CA. DM 129,-
ERHÄLTLICH
NOV

GESPIELT:

ERSTER EINDRUCK:

Die anderen Softwarefirmen müssen neidvoll anerkennen, daß die pfiffigsten Rennspiele noch immer aus dem Hause Codemasters kommen - Micro Machines war ein echter Hit für die Darling-Brüder. Allerdings hat sich mittlerweile auch eine andere Firma dieses Themas angenommen, und weil Rock `n` Roll Racing auf dem SNES bereits äußerst erfolgreich war, drängt nun auch die Mega Drive-Version auf den Markt, um vorweihnachtliche Wunschzettel-schreiber zu inspirieren. Kein Wunder, daß ausgerechnet SEGAPRO der erste Blick auf Virgin`s neues Werk vorbehalten war! Die Ergebnisse bringen wir Dir auf den nächsten vier Seiten. Also, rein in die Lederkluft und ab auf die Piste...

Im Oktober vergangenen Jahres kam Interplay`s Rock `n` Roll Racing für das SNES auf den Markt, und noch immer kannst Du es in den Regalen finden. Beweis genug für den durchschlagenden Erfolg des Spiels in der Schar der Nintendo-Jünger undJüngerinnen. Schon unser Schwestermagazin SUPERPRO war voll des Lobes. SEGAPRO kann sich dem voll anschließen, denn die MD-Ausgabe ist eine nahezu perfekte Konversion des Nintendo-Games.

Die Handlung spielt auf drei verschiedenen Planeten, und Dein Ziel ist es, Rennen zu gewinnen, Punkte zu sammeln und von einem Planeten zum nächsten fortzuschreiten. Jedoch kommt es hier nicht nur auf einen gesunden Bleifuß an - Du kannst auch Waffen für Dein Fahrzeug kaufen und so das Leben der Konkurrenz ein wenig gefährlicher gestalten.

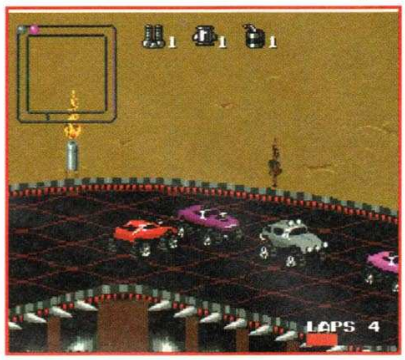
Wenn Du gerne Rennen fährst, die durchaus auch tödlich enden können, die in verschiedensten Umgebungen und auf abwechslungsreichen Kursen stattfinden, dann könnte es gut sein, daß Rock `n` Roll Racing Dein Ding ist!

Schon beim Start solltest Du Dich ausgiebig um die Opposition kümmern - nur keine Gnade zeigen!

Die höchst fremdartig gestaltete Rennstrecke sorgt für das passende optische Umfeld.

MULTI-PLAYER-OPTIONS

Wie bei vielen Games dieser Art, wird die Sache erst richtig heiß, wenn ein zweiter Spieler dazukommt. Ein reger Aggressionsaustausch mit Deinen Freunden ist allemal befriedigender, als einen dumpfen Computer zu schlagen! Im Unterschied zu Micro Machines ist das Bild im 2-Spieler-Modus jedoch zweigeteilt. Eine durchaus gängige Methode - aber ob`s funktioniert? Wir werden sehen...



Der rechte Zeitpunkt, die drei Mühlen vor Dir von der Piste zu blasen. Leider nur Wunschdenken, denn Du bist nicht bewaffnet!

ROCK 'N' RACE

Oh Mann! Schon beim Start denke ich ständig an eine Niederlage...Los Junge, reiß dich zusammen, hau auf die Sahne!

Die Grafiken sind echt gut gelungen. Wenn Du einen Gegner aus der Bahn wirfst, gibt`s eine prima Explosion!

DAS SPIEL

Rock `n` Roll Racing von Virgin erscheint im diesjährigen November als 8MBit-Cart auf dem Markt. Als einer von vier Fahrern schlägst Du Dich auf verschiedenen fremden Planeten herum. Du kannst aus mehreren Fahrzeugen wählen und Deinen Wagen durch diverse Zusatzausstattungen dem jeweiligen Gelände optimal anpassen. Danach heißt`s nur noch: Fuß aufs Gas und Finger am Abzug!

Ich würde ja zu gerne wissen, wer dieser Larry ist und was er hier so treibt!

Die schmuddelbraune Kiste hat gewonnen! Und ich dachte, mein Sieg wäre mir nicht mehr zu nehmen.

Auch in den Spielpausen ist für Unterhaltung und Information gesorgt.

Ein kecker Sprung zur rechten Zeit kann Dich auch aus dem größten Schlamassel retten.

Diese Spezialfahrzeuge kannst Du Dir erst in späteren Abschnitten des Spiels aussuchen.

DIE GUTEN & DIE BÖSEN

Deine Mitstreiter sind die übelsten Schleimvisagen, die man in dieser Galaxie finden kann. Allein der Gedanke, gegen einige der meistgefürchteten Fahrer anzutreten und diese in die Pfanne zu hauen, hat sie zusammenge bracht.

Jake Badlands: Jake ist so charmant, daß die Frauen sich ihm zu Füßen werfen. Schade, denn er bevorzugt es, wenn sie sich ihm an die Lippen werfen. Aber richtig glücklich ist er nur, wenn er hinterm Steuer eines PS-Boliden sitzt und das satte Wummern der Maschine ihm im Magen dröhnt. Ein netter Zeitgenosse!

Cyberhawk: The Hawk, Cyber oder Hawkster, wie ihn seine Freunde nennen, ist ein Alien von Serpentis. Mit Frauen hat er so seine Probleme, denn er ist ziemlich schüchtern und stottert auch ein wenig. Besonders haßt er es, wenn man Witze über seinen Sprachfehler macht. A-a-a-also b-bis dann-n-n-n...

Ivanzypher: Er ist bei allen Bewohnern der Galaxie gefürchtet, selbst bei denen, die noch nie von ihm gehört haben. Er ist so gemein...er würde sogar einer alten Oma die Handtasche klauen (pfui!). Ein rücksichtsloser Fahrer, für den Du ein gutes Timing und einige derbe Schimpfwörter zur Hand haben solltest, so Du ihn denn besiegen möchtest.

Katarina: Die einzige Dame im Wettbewerb. Sie ist stocksauer, weil sie nur eingeladen wurde, um der Quotenregelung genüge zu tun und sinnt jetzt auf Rache. In ihrer Freizeit ist sie eine freundliche und warmherzige Dame, obwohl sie keinen Hehl daraus macht, daß sie mal einen Typen umgebracht hat, weil der sie irgendwie komisch ansah. "Er war allerdings sowieso ziemlich häßlich", fügt sie dann mit einem Lächeln hinzu. Tolle Frau!

Snake: Snake heißt Snake, weil er auf seine alten Tage noch immer wieder gern und mit glänzenden Augen zu seiner Babyrassel greift. Es ist jedoch nicht ratsam, ihm das ins Gesicht zu sagen, denn er ist seit Jahren bemüht, ein Alternativ-Gerücht in Umlauf zu bringen ("Der Mann, der Schlangen mit der bloßen Hand erwürgt..."). Aber ob Kasper oder Brutalo - er ist und bleibt gefährlich!

Tarquinn: Er nennt sich gern - nach dem berühmten römischen Vorbild Tarquinius - "Der Stolze", was eigentlich verwundert, wenn man bedenkt, daß er aus Winsen an der Luhe stammt. Zu seinen Hobbies gehört Tischtennis spielen, Malen, Musik hören und Eis essen. Wenn Du ein Girl zwischen 13 und 14 bist und Tarquinn gerne kennenlernen möchtest, dann schreibe an folgende Adresse:...

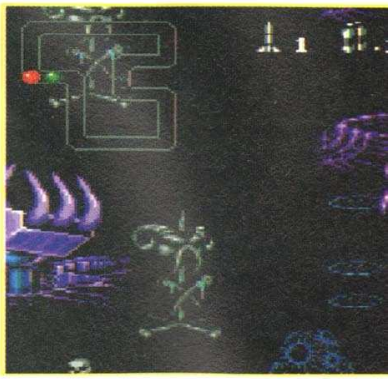
PREVIEW

ROCK 'N' ROLL RACING

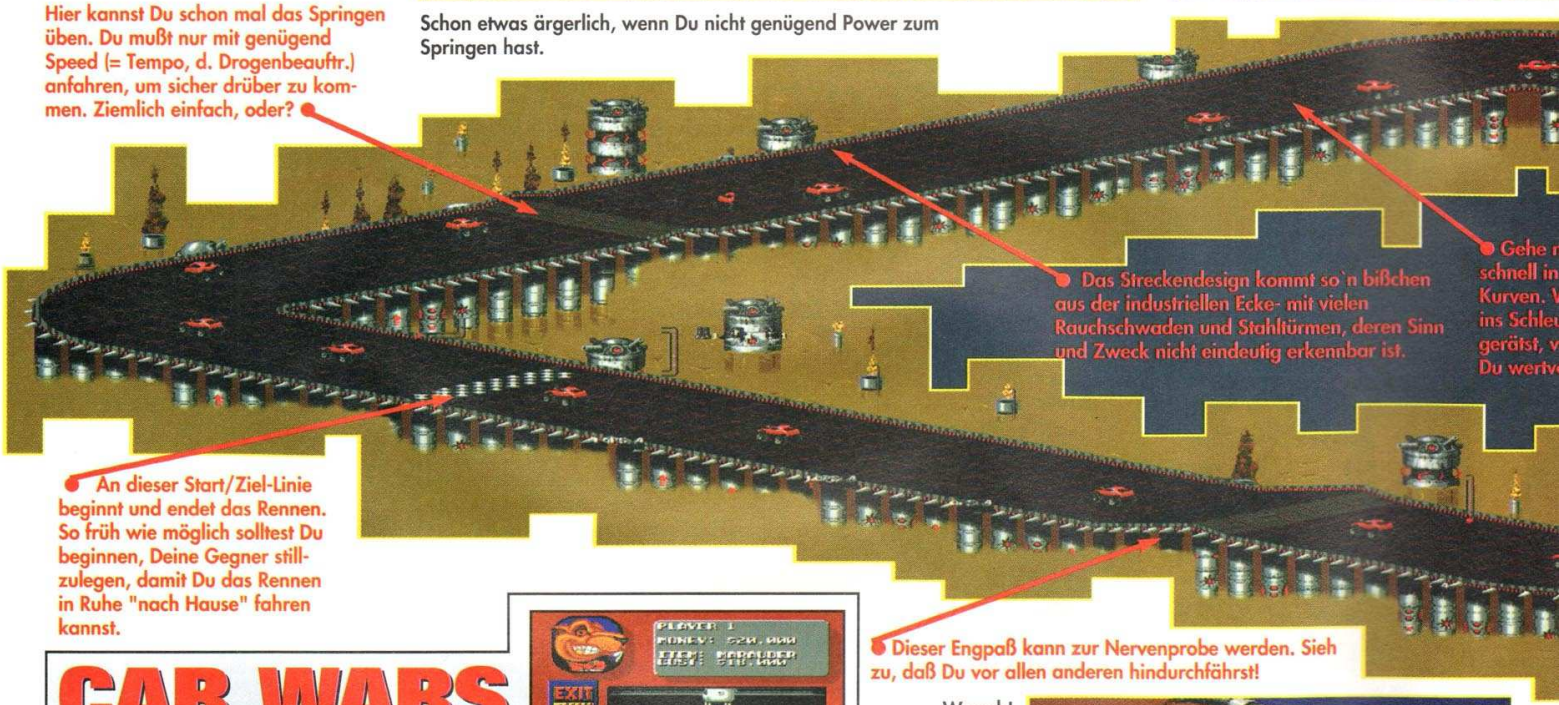
Diese Karte zeigt einen kompletten Level des Spiels. Wie Du siehst, ist die Strecke relativ simpel. Andere Kurse haben aber auch schärfere Kurven, Sprünge, Stacheln und allerlei Unrat auf der Fahrbahn.

Schon etwas ärgerlich, wenn Du nicht genügend Power zum Springen hast.

Ein frischer Satz auf des Gegners Wagendach zeigt leider nicht die erhoffte Wirkung.



Hier kannst Du schon mal das Springen üben. Du mußt nur mit genügend Speed (= Tempo, d. Drogenbeauftr.) anfahren, um sicher drüber zu kommen. Ziemlich einfach, oder?



Das Streckendesign kommt so`n bißchen aus der industriellen Ecke- mit vielen Rauchschwaden und Stahltürmen, deren Sinn und Zweck nicht eindeutig erkennbar ist.

Gehe r schnell in Kurven. V ins Schleu gerätst, v Du wertv

An dieser Start/Ziel-Linie beginnt und endet das Rennen. So früh wie möglich solltest Du beginnen, Deine Gegner stillzulegen, damit Du das Rennen in Ruhe "nach Hause" fahren kannst.

Dieser Engpaß kann zur Nervenprobe werden. Sieh zu, daß Du vor allen anderen hindurchfährst!

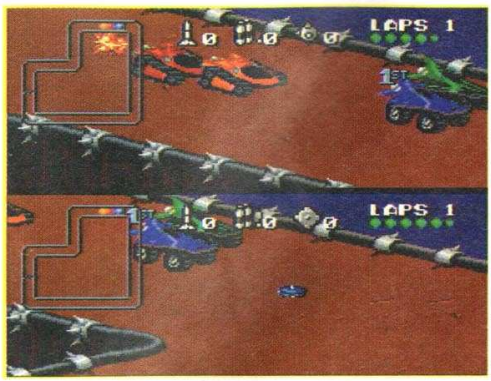
CAR WARS

Du willst einen neuen Motor? Um Dein Fahrzeug aufzumotzen oder gleich ein neues zu nehmen brauchst Du zwei wesentliche Dinge: Geld (Deine Gewinnprämien) und diesen Optionsbildschirm.

Auf diesem Bildschirm kannst Du Bewaffnung, Bereifung, Motorisierung etc. Deines Fahrzeuges verändern. In späteren Levels gibt`s Extra-Raketen und -Speed. Das Spiel wird damit unglaublich schnell.

Such Dir Deinen Wagen aus! Sie unterscheiden sich in Preis und Leistungs-vermögen (der Air-Blade ist das beste Allround-Fahrzeug). Links kannst Du sogar bestimmen, wie der Wagen lackiert wird!

Waaah! Tretminen! Gib es zu, wer hat die kleinen Dinger hier überall verteilt? Du brauchst schon einen klaren Kopf, um Deinen Wagen heil ins Ziel zu bringen.



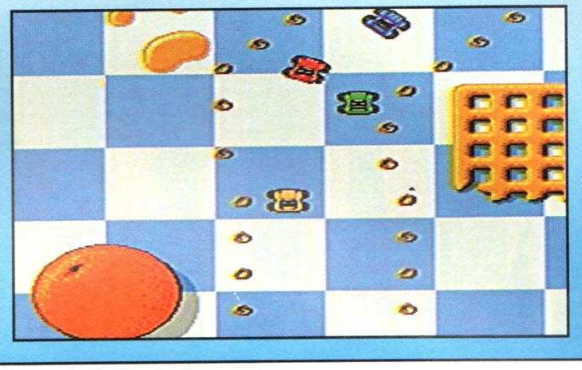
Bleib mir vom Kofferraum weg! Ein eifriges Talent geht auf Tuchfühlung...

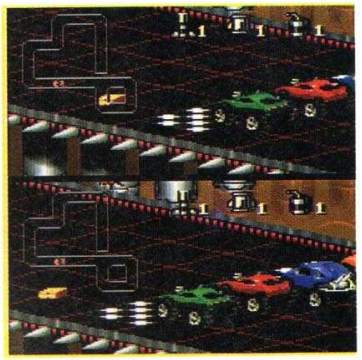
IM VERGLEICH

Wie schon angedeutet, ist der einzig wirkliche Konkurrent das unglaubliche Micro Machines. Es gibt viele Ähnlichkeiten zwischen beiden Games bezüglich der diversen Strecken, der kleinen Fahrzeuge etc. Anders als bei Micro Machines, finden bei Rock `n` Roll Racing jedoch isometrisch dargestellte Rennstrecken Anwendung. Wie bei Micro Machines, fängt der Spaß erst im 2-Spieler-Modus so richtig an. Wenn Du aber Deine Gegner mit schöner Regelmäßigkeit in die Luft jagen willst...das bietet Dir nur Rock `n` Roll Racing!

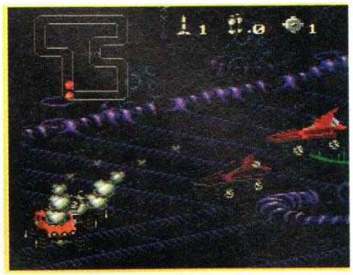
Alles andere als eine gemütliche Spritztour die Küste entlang...

Uuuups! Vorsicht, nur nicht über die Kante rollen...könnte ziemlich unangenehm werden.

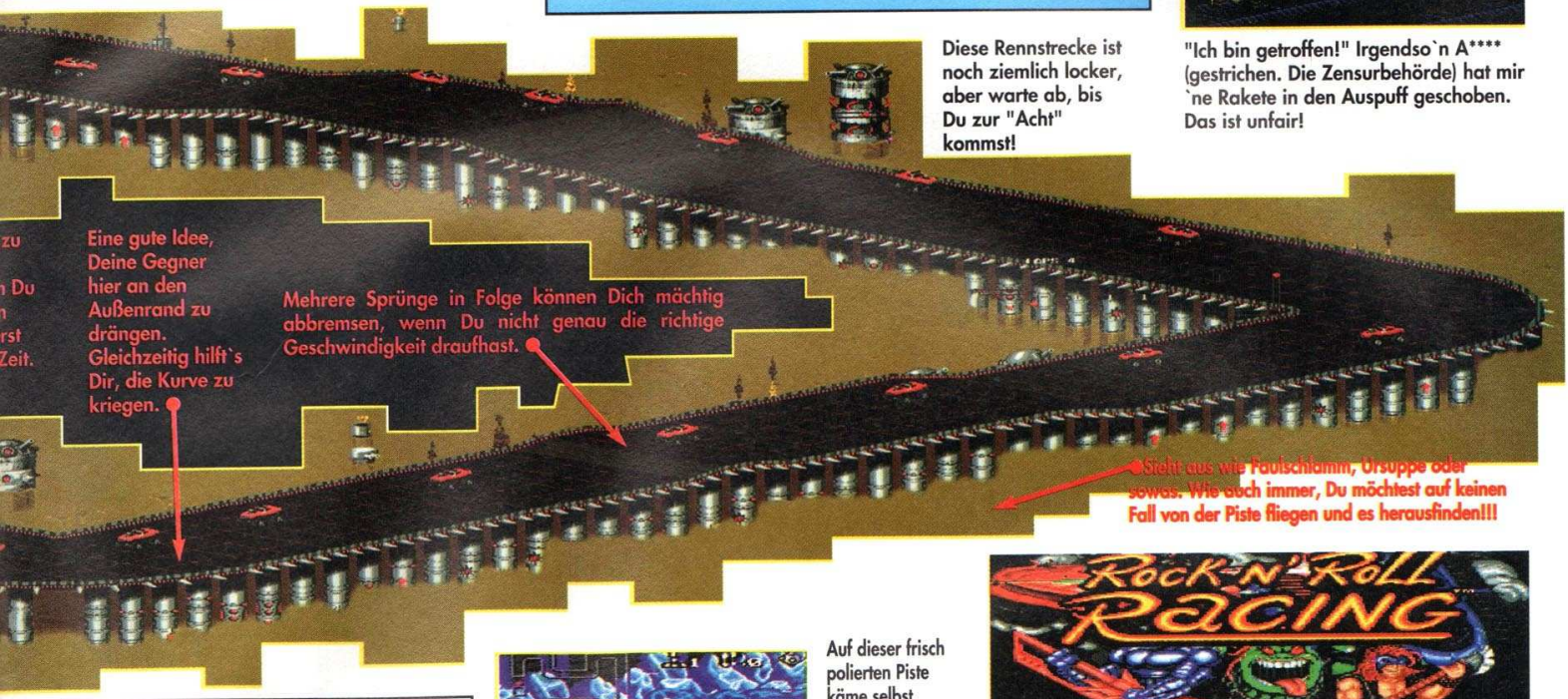


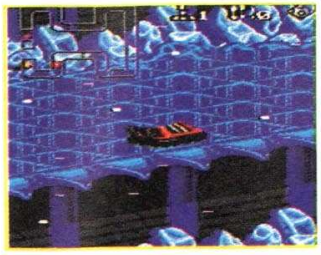


Dies ist der geteilte Bildschirm beim Multi-Player-Rennen.



"Ich bin getroffen!" Irgendso`n A**** (gestrichen. Die Zensurbehörde) hat mir `ne Rakete in den Auspuff geschoben. Das ist unfair!





Auf dieser frisch polierten Piste käme selbst Meister Klopper ins Trudeln.

Hui! Ein toller, verschneiter Hang. Hol das Schneemobil aus dem Schuppen, dann rauf zur Almhütte und ganz relaxt `ne Kiste Paulaner... oder wie?...

DER SOUND

Die Musik verdient eine gesonderte Erwähnung, und nicht nur wegen des Titels! Es gibt mehrere Songs, die hier das Renngeschehen begleiten. Wenn Du Dich ein wenig in Pappi`s Lieblings-Rockplatten auskennst, wirst Du berühmte Hits vergangener Epochen wiedererkennen, z. B. George Thorogood`s Bad To The Bone, den Klassiker Paranoid von Black Sabbath, Born To Be Wild von Steppenwolf oder Peter Gunn von Henry Mancini.

Sicherlich entsprechen die Reproduktionen der Songs nicht ganz den Originalen, aber ich garantiere, daß Du den Vol.-Regler immer wieder auf "Volle Pulle" stellst!

Kein Hauch. Eine seltsame Spannung erfüllt die schwüle Luft, und in der Ferne donnert es. Schwere Sturmwolken ziehen heran. Mortal Kombat II macht sich bereit, um wie ein Blitz in Deinen Mega Drive und Dein Game Gear einzuschlagen. Ob kolossales Gewitter oder lauer Guß - der Preview sagt Dir, wie`s Wetter wird.

MORTAL

Haha! Der gute Baraka hat Sub Zero`s Schnellfroster wohl mächtig unterschätzt. Geschieht ihm recht!

Schau mir tief in die Augen, Kleiner! Aber nicht zu tief, denn hier gehts blitzschnell zur Sache.

Gleich kannst Du unter Beweis stellen, was Du auf dem Kasten hast. Von hier gibt es kein zurück mehr!

Warnung: Dieser Preview ist nichts für Leute mit schwachem Herzen. Wir wissen, daß es sich bei den Infos auf den nächsten sechs Seiten um höchst aktuellen, zuverlässigen und deshalb auch gefährlichen Stoff handelt. Entscheide also selbst, ob Du das Risiko eingehen und mehr über Mortal Kombat II erfahren willst...

Vor gut einem Jahr wurde Mortal Kombat mit einem Riesenwirbel auf die Fans losgelassen. Rückendeckung gaben der erfolgreiche große Bruder in den Spielhallen, der gnadenlose Werbefeldzug von Acclaim und natürlich die unzähligen Presseberichte zum Thema Gewalt, insbesondere die berüchtigten "Nintendo hat meinen Sohn umgebracht"- Schlagzeilen.

Wie stehen also nun jetzt, ein Jahr später, die Dinge um MKII? SEGAPRO hat den Acclaim-Büros in London einen Besuch abgestattet, um einen ersten Blick auf das zukünftige Game zu werfen. Wir haben alle Levels durchgespielt, alle Kämpfer kennengelernt und die Special-, Friendship- und Babality-Moves angetestet.

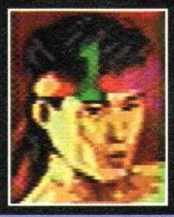
Zunächst müssen wir vorwegschicken, daß wir Dir keine blutigen Szenen präsentieren können. Acclaim möchte ähnliche Negativkritiken, wie die im letzten Jahr, tunlichst vermeiden. Damals bezichtigte man sie in den Druckmedien sogar der Teufelsanbetung. Diesmal versucht Acclaim, die Gewaltaspekte im Vorfeld herunterzuspielen, bis es dann zu den ersten Reviews kommt. Bis das Game von der ELSPA sanktioniert worden ist, gibt es also keine Screenshots der härteren Sorte. Acclaim hofft naiverweise (so meine ich), daß die Presse MKII diesmal schlicht übersehen wird, weil sich auf dem Videospielemarkt mittlerweile doch einiges weiterentwickelt hat. Nun, wir werden sehen.

Für unseren Geschmack hat Jax einfach zu viele Muskeln. Zu allem Überfluß ist er auch noch Amerikaner.

Reptile blickt etwas verwirrt, während Kung Lao zaubert. Sieht ganz schön stark aus, oder?

DIE CHARAKTERE

Alte Bekannte und neue Gesichter. Zwei Leute wirst Du allerdings vergeblich suchen: Die gute Sonya Blade (man munkelt was von Mutterschaftsurlaub) und Kano, den alten Kanthaken. Beide haben vorerst ihre Koffer gepackt. Kein Problem, denn einige neue Charaktere füllen diese Lücken problemlos aus. Wir bringen Dir die Kurzporträts der ganzen Bande...



LIU KANG

Ein alter Bekannter aus Mortal Kombat. Jetzt hat er u. a. folgende Techniken drauf: Unterarmschlag, Flugkick, Fahrradkick, Feuerkugel, tiefe Feuerkugel, Babality-Move, Pitmove, Freundschaftsmove, Uppercut- und Dragon-Todesmove. Du merkst schon, diesmal fackelt er nicht mehr so lange!

KUNG LAO

Ein Neuer im Mortal Kombat-Team. Zu seinen Spezialitäten gehören: Kopfstoß, Teleport, Hutwurf, Luftkick, Wirbelsturm, Babality, Pitmove, Freundschaftsmove, tödlicher Slice und Spezial-Hutwurf. Wir werden ja sehen, was er mit seiner Mütze so alles anstellen kann...

KOMBAT

Mit exzellenter Sprungtechnik kickt Johnny Cage dem Gegner das Gebiß in den Hals.

Kung Lao präsentiert sich dieses Jahr in ausgezeichneter Form. Ein heißer Mitbewerber.

Der einzige Nachteil bei diesem Schild ist, daß Du ein wenig ortsgebunden bist.

Dieses Reptil hört einfach nicht auf, seine Gegner anzurotzen.
Durch so was kann man Tuberkulose kriegen. Also, nach dem Kampf gründlich unter die Dusche!

Wir können Dir versichern, daß Jax eine Menge mehr drauf hat, als vor Sub Zero in die Knie zu gehen und um Gnade zu betteln, wie auf diesem Bild.

Selbst das Muskelpaket Jax hat ein paar feine Tricks drauf. Dazu gehört auch dieser Energiestoß, den er in bestimmten Abständen entfesseln kann (unten).

Johnny Cage`s berühmte Rutschtechnik sieht diesmal noch beeindruckender aus.

DIREKT AUS DEM AUTOMATEN

Natürlich werden viele unserer Leser bereits alles über Mortal Kombat II wissen, weil sie es aus den Spielhallen kennen. Bally-Williams, die Entwickler der Automatenversion, haben alle Codes der Spielhallen-maschine an Probe Soft-ware (die auch das erste MK konvertiert haben) wei erge-geben. Die Mega Drive-Version müßte also grundsätzlich mit der Auto-matenversion übereinstimmen. Wir können Dir bestätigen, daß dem auch so ist. Die Leute von Probe mußten sich bei ihrer Arbeit also lediglich auf die genaue Reproduktion von Gra-fiken, Sound und Timing konzentrieren. Auch die versteckten Features - die Charaktere Jade und Smoke sowie das Spiel Pong - dürften in die-ser Konversion wiederzufinden sein.

JOHNNY CAGE

Der gute Johnny hat kräftig trainiert, um seine bislang geringe Popularität etwas aufzubessern. Mittlerweile beherrscht er Magenramme, Drop Kick, Grüne Kugel, hohe Grüne Kugel, Schatten-Uppercut, Schattenkick, die schmerzhafte Extrem-Grätsche, Babality, Pit- und Freundschaftsmove, sowie Torso und Kopfschlag als Todesmoves. Schon viel besser!

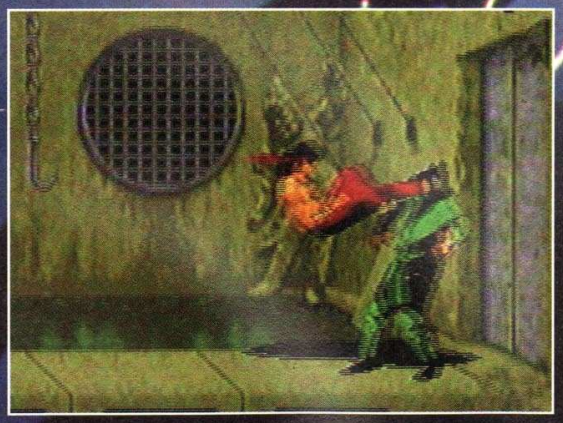
REPTILE

Ursprünglich war er ein geheimer Mitkämpfer. Zu seinen Moves gehören Rückhand, Rutschtechnik, Säure spucken, Energiekugel, Unsichtbarkeit, Babality, Pit- und Freundschaftsmove. Dazu der Zungen- und der unsichtbare Slice-Todesmove. Übrigens: Seine Gegner zu bespucken ziehmt sich nicht. Es sei denn, Du reißt ihnen gleichzeitig den Kopf ab.

PREVIEW

MORTAL KOMBAT II

Die arme Mileena muß einen Flugkick einstecken. Behandelt man so eine junge Dame?



Das war`s dann wohl. Sowas machst du nicht nochmal mit meiner süßen Mileena. Verschwinde, du Schurke!

Ich denke, Liu Kang sollte sich etwas mehr auf saubere Kampftechniken besinnen, oder?

Mit dem Fahrradmove kann Liu Kang den Gegner in der Luft "bestrampeln".

Liu Kang probiert seine Feuertechnik an der unschuldigen Mileena aus. Weiß Du...mir gefällt diese Mileena einfach (Schlimm genug, d. Chef).

DIE GRAFIKEN

Es gibt einen recht einfachen Weg, um Dir die Qualität der Grafiken zu beschreiben...Während ich bei Acclaim die Screenshots aufnahm, wandte ich mich kurz von der Super Nintendo-Version (die auch gerade lief) ab und unterhielt mich kurz mit einigen Leuten. Hinter meinem Rücken tauschte dann jemand die SNES-Version gegen den Mega Drive aus, und mir ist absolut kein Unterschied aufgefallen!

Die Hintergründe sind alle sehr originalgetreu reproduziert worden, und stellenweise gibt es hervorragende Parallax-Sequenzen. Die Geschwindigkeit ist schon ziemlich schnell (obwohl die Version, die ich spielte, etwa 25% langsamer lief). Das erste, was Dir auffällt ist, daß die Qualität der digitalisierten Sprites unglaublich verbessert wurde. Während in Mortal Kombat (I) die Figuren noch etwas verwaschen aussahen, wurde für die neue Version eine bessere Aufnahmetechnik verwendet. Die Kämpfer sehen jetzt viel echter aus.

Die Wolken im Hintergrund scrollen eindrucksvoll vorbei. Du könntest glauben, Du spielst die Automatenversion.

Wer sagt hier, Breakdance sei tot? Die Jungs haben`s doch voll drauf!

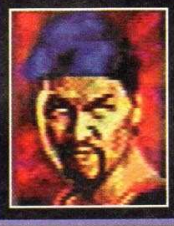
Jetzt schau Dir diesen Angeber an! Der Kerl braucht dringend einen Dämpfer...

Irgendwie ahnt man schon, daß am Ende einer der beiden etwas bereuen wird.

Liu Kang und Johnny Cage versuchen, ihre Probleme auf die harte Tour zu lösen. Man kann sich doch auch friedlich einigen, wer den Parkschein bezahlt.

SUB ZERO

Der Gefrierschrank aus Mortal Kombat hat immer noch Probleme mit der Isolierung. Und er ist kälter als je zuvor. Diesmal im Angebot: Rückhand, Rutschtechnik, Frost, Bodenfrost, Babality, Pit- und Freundschaftsmove, Tieftemperatur-Todesmove und der tödliche Eisball. Das dürfte genügen, um jedes Kämpferherz aufzuwärmen.



SHANG TSUNG

Der alte Shang hat sich eigentlich ganz gut gehalten, oder? Für die anderen Kämpfer ist er nach wie vor eine große Herausforderung. Zu seinen Techniken gehören: Ellbogen, Feuerschädel, zwei Feuerschädel, drei Feuerschädel, Morph-Technik, Babality und Freundschaftsmove. Tödlich wird`s beim Innenohr- und beim Life Force-Move.

IM DIREKTEN VERGLEICH

STREET FIGHTER II

Lange Zeit das ultimative Beat `em Up. Aber diesmal kann MKII aufgrund des umfassenderen Inhalts sowie einiger Spezialitäten (ich mag besonders die Babalities und die Freundschaftsmoves) deutlich davonziehen. Acclaim ist nicht weiter beunruhigt über die bevorstehende Veröffentlichung von Super Street Fighter II. Es wird ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen in diesem Herbst!

MORTAL KOMBAT

MKII ist eine riesige Verbesserung gegenüber dem ersten MK. Gameplay und Inhalt wurden deutlich aufgewertet. MK war nur ein geschniegeltes Geplänkel von Posern - diesmal geht es jedoch richtig zur Sache (wenn Du weißt, was ich meine...)!

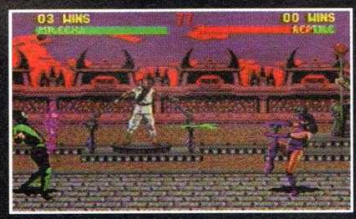
Zeit für die nächste Runde. Mileenas Stärken sind der Luftkampf und ihre schnellen Rolltechniken.

Mileena landet einen harten Treffer in Reptile`s Weichteile. Das wird ihn den nötigen Respekt lehren.

Jax muß sich hier mit einer von Mileena`s Feuerkugeln auseinandersetzen.

Mileena beschließt, dem Macho Jax eine kleine Lektion in Sachen Frauenpower zu erteilen.

Gar nicht mal so einfach, all diese Screenshots aufzunehmen, ohne dabei ein Tröpfchen Blut zu zeigen. Naja, wir haben es doch noch geschafft (unten).



Reptile bespuckt meine Mileena?! Hat dieses Wesen keinen Anstand? Höchste Zeit, daß er aus dem Turnier geschmissen wird.

Im richtigen Leben sind Mileena und Liu Kang ein Paar. Ehrlich!

KITANA

Eine neue Frau! Kitana betritt an Stelle der beurlaubten Sonya Blade die Mortal Kombat-Arena. Damit sind gleich zwei Damen im Turnier! U. a. beherrscht sie den Ellbogen-Move, Rotorslice, Rotorwurf, Rotorlift, Luftangriff, Babality, Pit- und Freundschaftsmove, Todeskuß (hmm!) und Todesrotor.

JAX

Jax ist ebenfalls neu. Er ist eine Mischung aus Bodybuilder und Wrestler. Seine Techniken: Hammer, Erdbeben, Gotcha-Griff, Multislam, Energiewelle, Rückenbrecher, Babality, Pit- und Freundschaftsmove. Weitere Todesmoves sind der Head Pop und der Arm Rip. Letzteren mußt Du wirklich mal gesehen haben...umwerfend!

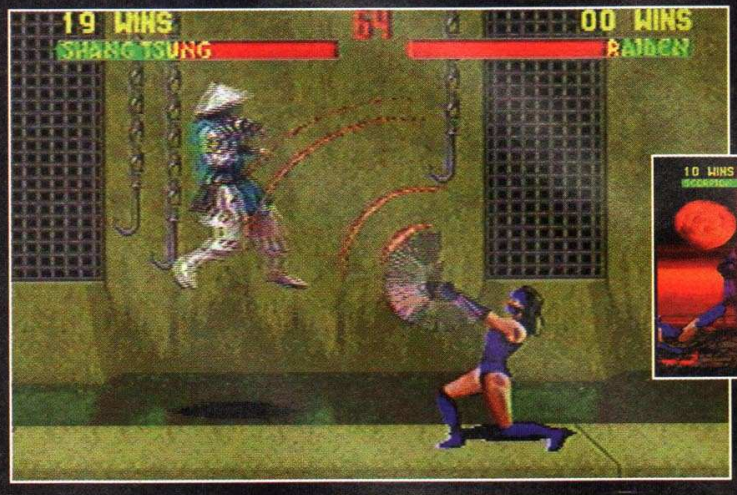
PREVIEW

MORTAL KOMBAT II

Ich bezweifle doch stark, daß Johnny diese Beleidigung so einfach hinnimmt. Aber was kannst Du von einer Eidechse schon erwarten?

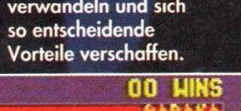
Auch in Mortal Kombat II kannst Du gegen Dein Spiegelbild antreten. Ein absoluter Härtetest!

Der öde Scorpion ist noch immer dabei. Hier legt er sich gerade mit Kitana, einer frischen Kämpferin, an.



Shang Tsung prügelt sich mit Raiden, dem Donnergott. Diesmal versucht er`s mit den Waffen einer Frau.

Kitana muß einen Treffer einstecken. Aber Du kannst sicher sein, daß sie sich revanchieren wird.



Ein harter Brocken, dieser Baraka. Aber Shang Tsung kann sich in jede andere Figur verwandeln und sich so entscheidende Vorteile verschaffen.

Sub Zero pinkelt gefrorenes Wasser auf den Boden. Sehr geschmackvoll.

FREUNDLICH, LUSTIG UND TÖDLICH

All die spaßigen Elemente der Automatenversion findest Du auch hier wieder (Babalities etc.). Und natürlich auch die Todesmoves. Uns ist es gelungen, ein paar gewalt- und blutfreie Bilder dieser Moves zusammenzustellen...Schau`s Dir mal an!

Schaffst Du`s? Bist Du gut genug, um jetzt einen der folgenden Moves abzulassen?

Hey! Der gute Liu Kang demonstriert seine irren Techniken mit denen er zum Sportler des Jahres gekürt wurde.

Bei Kitana`s Todesmove nähert sich die Action dem Siedepunkt...

Nachdem er den Gegner erfolgreich zerlegt hat, zeigt Reptile sein wahres Gesicht.

Ja, die Babality-Moves sind IN! Du mußt nur noch die richtige Kombination herausfinden...

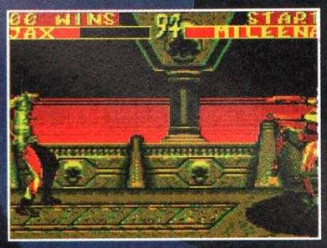
MILEENA

Auch Mileena ist neu im Team. Damit nimmt die Gleichberechtigung der Frau auch auf im Bereich der Beat `em Ups langsam aber sicher Formen an. Ihre Stärken: Ellbogen, Bodenrolle, Teleportkick, Sai-Wurf, Babality, Pit- und Freundschaftsmove, Todesstich und Atemtod (nicht Atemnot!).

BARAKA

Ein neuer - und schon ein Spielhallenliebling. Ein teuflischer Kämpfer mit schlimmen Zahnproblemen. Seine Moves: Rückhand, Doppelkick, Blauer Stoß, Blade Slice, Blade Fury, Babality, Pitund Freundschaftsmove, Kopfhacker und Todesstich.

Jax gegen Jax läßt einen eher uninteressanten Kampf erwarten. Aber leicht ist diese Aufgabe beileibe nicht!



Mileena holt Luft für einen Special Move gegen den dummen Ami Jax. Los, Mädel, würg ihn!

Für die Game Gear-Version hat sich Sub Zero einen hübschen, grünen Anzug übergestreift.

Vier Kämpfer sind hier nicht dabei: Baraka, Raiden, Kitana und Johnny Cage.

DIE GAME GEAR-VERSION

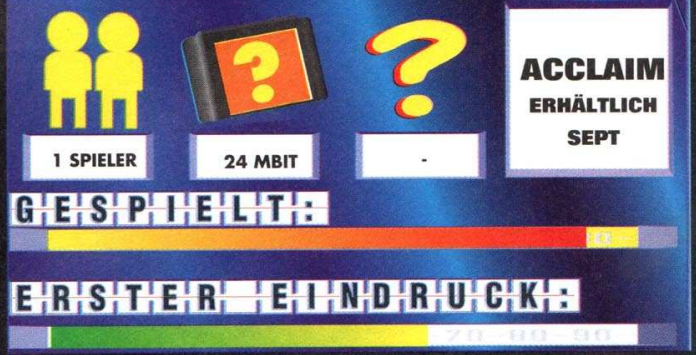
Was die Sega-Konsolen betrifft, wird es - soweit wir wissen - außer der Mega Drive-Version nur noch die Ausgabe für das Game Gear geben. Zwar wurden einige Kämpfer rausgenommen, die Moves sind jedoch identisch mit denen auf dem MD. Zur Zeit wird noch an dem Game herumgewerkelt, denn einige Sachen laufen noch nicht ganz flüssig. Aber anhand der folgenden Bilder kannst Du Dir schon mal einen guten Eindruck verschaffen, was da so auf Dich zukommt.

Liu Kang bringt sich vor Jax`s Attacken in Sicherheit.

Mileena hat auch im Game Gear dieselben Moves drauf wie im Mega Drive.

Shang Tsung hat von Liu Kang ein`s auf die Rübe bekommen. Das war die Revanche für Mortal Kombat I.

MORTAL KOMBAT II



SCORPION

Der alte Langeweiler kann`s einfach nicht lassen: Rückhandschlag, Speer, Luftwurf, Teleportschlag, Fußgriff, Babality, Pitmove, Freundschaftsmove, Feuer-, Röst- und Slicemove. Mit seiner bekloppten Maske sieht er immer mehr wie Hannibal Lecter aus, oder?

RAIDEN

Der Donnergott ist zurück - und besser als je zuvor. Er hat einiges auf dem Kasten: Mini Uppercut, Teleport, Flugattacke, Blitz, Stromschlag, Babality, Pitmove, Freundschaftsmove, Todesschock und tödlicher Uppercut. Das ist aber auch das mindeste, was man von Thors Kumpel erwarten darf. Sieht aus wie ein armer Reisbauer, ist aber ein absoluter Siegertyp.

DER TOTALE WAHNSINN: MAGAZIN MIT CD

PC POWER

NUMMER 0 ● AUGUST '94 ● DM 12.80

CD

9 771350 606013 08

SEPT '94

Inhalt

Argonaut & BRender

World Cup USA '94

Multimedia-PC zu gewinnen!

Gates Of The Underworld

Doom II - Exklusiv

Upgrades für Deinen PC

StarTrek CD

ELSPA - Ratings im Klartext

Lernspaß mit Edutainment-Software

Tel. 089/546 0300 Cybersoft-Versand Playcom

Super NES

7th Saga	us	129.00
Actraiser 2	**dt**	**109.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	109.00
Alien 3	**dt**	**99.00**
Andre Agassi Tennis	dt	109.00
Art of Fighting	dt	129.00
Asterix	nl	79.00
Axelay	dt	109.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	99.00
Bram Stocker's Dracula	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny Rab.Rampage	**dt**	**129.00**
Castlevania 4	dt	109.00
Chaos Engine	**dt**	**109.00**
Choplifter 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Clay Fighter	**dt**	**119.00**
Clay Mates	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00
Crash Dummies	dt	109.00
Cybernator	dt	109.00
Cyberspin	us	89.00
Daffy Duck	dt	129.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00
Dr. Franken	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	**dt**	**129.00**
Earth Defence Force	dt	109.00

Equinox dt 99.00

F-Zero	dt	49.00
F1 Poleposition	dt	129.00

Fifa Soccer dt 109.00

Final Fight 2	dt	119.00
First Samurai	dt	119.00

Flashback dt 79.00

Flintstones	dt	114.00
GP 1	dt	109.00
Gods	dt	59.00
Goof Troop	dt	109.00
Harlem Globetrotters	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone	dt	109.00
Home Alone 2	dt	109.00
Humans	dt	99.00
Jammit - Streetball	dt	119.00
Jimmy Conners Tennis	dt	109.00
John Madden Football 94	dt	99.00
John Madden Football 93	uk	99.00
Jurassic Park	dt	119.00
King Arthur's World	dt	109.00
King of Dragons	us	129.00
Lagoon	dt	119.00
Lamborghini	dt	119.00
Last Action Hero	dt	99.00
Lemmings	dt	109.00
Lethal Enforcers & Gun	uk	179.00
Lord of the Ring	**dt**	**109.00**
Major Title Golf	dt	79.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Kart	dt	91.00
Mario Paint mit Maus	dt	91.00
Mario World	**dt**	**69.00**
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mechwarrior	**dt**	**129.00**
Mega Man Soccer	us	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega lo Mania	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	**dt**	**109.00**
Mickey's Challenge	dt	119.00
Might&Magic 2(dt.Texte)	**dt**	**129.00**
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystical Ninja	**dt**	**119.00**
NBA Allstar Challenge	dt	109.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & 4 Sp.Adapter	**dt**	**169.00**

NHLPA Hockey '94 dt 99.00

NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Ninjawarriors	us	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Orge Battle	dt	119.00
PGA Tour Golf	dt	109.00
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Parodius	dt	109.00
Phalanx	dt	119.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	129.00
Player Manager	**dt**	**79.00**
Plok	dt	89.00
Pocky & Rocky	**dt**	**119.00**
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Populous	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rasenmäher Mann	uk	119.00
Rival Turf	dt	79.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	**dt**	**109.00**
Rocky Rodent	dt	109.00

Schlümpfe dt 109.00

Schneewittchen	dt	117.00

Secret of Mana dt 105.00

Secret of Mana	us	129.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	87.00
Soccer Kid	dt	109.00
Solitare	dt	99.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Space Ace	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Star Trek t.n. Gen.	dt	109.00
Star Wars	dt	115.00

Star Wars 2 dt 119.00

Star Wing	dt	99.00
Stock Car Racing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker dt 79.00

Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank	**nl**	**99.00**
Super Bomberman	dt	99.00
Bomberm. & 4 Sp. Adap.	**dt**	**139.00**
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Off Road 2	us	119.00
Super Putty	dt	125.00
Super R-Type	dt	49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us	119.00
Super Turrican	dt	99.00
Syndicate	**dt**	**109.00**
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Time Slip	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Troddlers	dt	109.00
Trolls	dt	99.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn (16 meg)	us	129.00
Turtles 4	dt	109.00
Turtles Tourn. Fighters	**dt**	**129.00**
Utopia	**dt**	**115.00**
Virtual Soccer	dt	99.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
Warp Speed	us	99.00
We 're Back	**dt**	**99.00**
W.i.t. World is Carmen	dt	109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt	119.00
Wing Commander	dt	119.00
Winter Olympics	dt	129.00
Wizardry 5	us	129.00
Wolfen Stein	uk	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	**dt**	**129.00**
World Cup USA '94	dt	139.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00

Young Merlin dt 129.00

Zelda-Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja o.t. Nth D.	dt	119.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	59.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	**dt**	**109.00**
Cinch Kabel	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrarot Joypads	dt	119.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Univ. Adaptor	dt	59.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Megamaster 1 Joystick	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00

Super Game Boy dt 99.00

S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S.Nintendo More Fun Set	**dt**	**319.00**
Super Scope incl. 6 Sp.	dt	119.00
Univ. Adaptor Pro(60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Joypad 2.5m	dt	15.00

Gameboy

Adventure Island	dt	39.00
Baby T-Rex	dt	39.00
Barbie	dt	54.00
Battletoads	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Bram Stocker's Dracula	**dt**	**55.00**
Castle Quest	dt	55.00
Choplifter 3	dt	55.00
Chuck Rock	**dt**	**55.00**
Cool Spot	dt	59.00
Daffy Duck	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	59.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
F1 Race & 4 Sp.Adapter	dt	29.00
Fidgetts	dt	59.00
Gear Works	**dt**	**55.00**
Go Go Tank	dt	45.00
Hammerin Harry	dt	59.00
Home Alone 2	dt	59.00
Humans	dt	59.00
Hyperdunk	**dt**	**59.00**
Jelly Boy	dt	59.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirbi's Pinball Land dt 49.00

Kirbys Dream Land	dt	49.00
Kwirk	dt	45.00
Käpt'n Balu	dt	59.00
Last Action Hero	dt	44.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mickey Mouse	dt	59.00
Micro Machines	dt	59.00
Million Secret Castle	dt	59.00
Missle Command	dt	49.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhamed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
Nigel Mansell	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Prophecy Viking Child	dt	49.00
Rasenmäher Mann	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Simpsons 3	dt	59.00
Spot	dt	49.00
Star Wars 2	**dt**	**69.00**
Super Mario Land	dt	49.00
Super Mario Land 2	dt	64.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Sword of Hope	dt	59.00
Torzan	dt	59.00
Tennis	dt	49.00
Tetris	dt	45.00

Tetris 2 us 66.00

Tiny Toon 2	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
WCW The Main Event	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	**dt**	**59.00**
World Cup Striker	dt	59.00
World Cup USA '94	dt	69.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergal. Ninja	dt	59.00

Zubehör

Action Replay Pro		79.00
Game Boy 3er Set	dt	229.00
Game Boy Combi Case		39.00
Game Boy Energy Pack	dt	39.00
Game Boy FM-Tuner		29.00
Game Boy Super View (Lupe)	dt	19.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega Drive

Abrams Battle Tank	dt	99.00
Aero the Akrobat	dt	119.00

Aladdin dt 89.00

Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Andretti Racing	dt	99.00
Another World	dt	99.00
Arielle-Meerjungfrau	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Atomic Runner	dt	89.00

B.O.B. dt 49.00

Back to the Future 3	dt	109.00
Barkley: Shut up!	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stocker's Dracula	**dt**	**89.00**
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba 'n' Stix	dt	109.00
Bubsy	dt	79.00
Captain Planet	dt	89.00

Castlevania dt 89.00

Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Crash Dummies	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dinosaurs for Hire	us	99.00

Double Clutch dt 49.00

Dr.Rob.Mean Beam Machi.	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dragon Ball Z	jp	129.00
Dragons Fury	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	**dt**	**109.00**
Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00

Fifa Soccer dt 89.00

Flashback	dt	109.00
Flintstones	dt	99.00
Global Gladiators	dt	84.00
Golden Axe 2	dt	59.00
Gynoug	dt	99.00
Hyperdunk	**dt**	**109.00**
Jack Nicklaus Golf	dt	89.00
James Bond 007	dt	59.00
John Madden Football 92	us	45.00
John Madden Football 93	dt	79.00
John Madden Football 94	**dt**	**99.00**
Jurassic Park	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
LHX 2/F-117 Nightstorm	dt	89.00
Landstalker	**dt**	**119.00**
Last Battle	dt	109.00
Legend of Galahad	dt	59.00

Lost Vikings dt 109.00

Lotus Turbo Challenge 2	dt	89.00
Lotus Turbo Challenge 1	dt	79.00
Marble Madness	dt	79.00
Marko's Magic Football	**dt**	**119.00**
Mazin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Treas.Land	dt	99.00
Mega Turrican	us	99.00

Mega lo Mania dt 59.00

Micro Machines	dt	89.00
Mig 29	dt	99.00
Mutant League Hockey	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	99.00
NFL Quarterback Club	dt	109.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
NHLPA Hockey '94	**dt**	**89.00**
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	89.00

PGA Euro Tour dt 89.00

Pete Sampras T.(4 Sp.)	**dt**	**109.00**
Phantasy Star 3	uk	69.00
Pink Panther	dt	109.00
Pirates	us	119.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Prince of Persia	dt	99.00
R.B.I. Baseball '94	dt	109.00
Ren & Stimpy	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00

Rock'n Roll Racing dt 95.00

Rocket Knight Adventure	dt	95.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Rolo to the Rescue	dt	69.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00
Shadowrun	us	109.00
Shinobi 3	dt	99.00
Simp.Bart's Nightmare	dt	99.00

Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00

Sonic 1	dt	79.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	**dt**	**129.00**
Sonic Spinball	dt	99.00
Speedball 2	dt	89.00
Spiderman	dt	89.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Sprocket & Plug	dt	89.00
Streetfighter 2	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Strider	dt	45.00
Strider 2	dt	99.00

Subterania dt 109.00

Summer Challenge	dt	69.00
Super Hydlide	dt	45.00
Superman	dt	99.00
Talmits Adventure	dt	89.00
Tazmania	dt	99.00
Terminator 1	dt	99.00
Terminator 2	dt	99.00
Terminator 2(Judg.Day)	dt	99.00
Tiny Toon	dt	89.00
Toejam & Earl 2	**dt**	**109.00**
Troy Aikman	dt	89.00
Turtles Hyperstone Heist	dt	96.00
Turtles Tourn.Fighters	dt	113.00
Two Crude Dudes	dt	85.00
Two Tribes (Populous 2)	dt	105.00
Ultimate Soccer (8 Sp.)	dt	99.00

Virtua Racing dt 159.00

WWF Royal Rumble	dt	109.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00
W.i.the World is Carmen	dt	99.00

Winter Challenge dt 49.00

Winter Olympics	dt	109.00
Wonder Boy i.Monsterwo.	dt	99.00
Wonderboy 3	dt	99.00
World Class Soccer	dt	99.00

World Cup USA '94 dt 109.00

Young Indy	dt	109.00
Zero Wing	dt	49.00
Zombies	dt	89.00

Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro	dt	109.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Pad 2	dt	89.00
Infrarot Joypads Acclam	dt	119.00
Master System Conv. 2	dt	65.00
Mega Drive 2 Sonic 2 Set	dt	249.00
Mega Drive 2 (o.Spiel)	dt	189.00
Program Pad (SV-437)		69.00
Saitek Joypad 4	**dt**	**24.00**
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Univ.Adap. für us Spiele	dt	39.00
Verlängerung Joypad 2.5m	dt	15.00

Mega-CD

Bill Walsh Football	dt	89.00
Burning Fists	dt	109.00
Chuck Rock	dt	99.00
Chuck Rock 2	dt	99.00
Double Switch	dt	89.00
Dracula Unleashed	dt	99.00
Dune-Der Wüstenplanet	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	89.00

Fifa Soccer dt 89.00

Final Fight	dt	89.00
Ground Zero Texas	dt	99.00
Harrier	dt	99.95
Heart of the Alien	dt	99.00
Indiana Jones	dt	109.00
Jurassic Park	**dt**	**89.00**
Lethal Enforcers & Gun	dt	169.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Megarace	dt	89.00
Microcosm	dt	89.00
NHLPA Hockey '94	**dt**	**89.00**
Powermonger	**dt**	**89.00**
Prince of Persia	dt	89.00
Prize Fighter	dt	109.00

Rebel Assault dt 109.00

Robo Aleste	dt	99.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Sherlock Holmes 2	dt	105.00
Silpheed	**dt**	**85.00**
Sol Feace	dt	109.00

Sonic CD dt 89.00

Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Spiderman vs. Kingspin	dt	88.00
Terminator	dt	99.00
Thunderhawk	dt	99.00

Tomcat Alley dt 89.00

WWF Rage in the Cage	dt	99.00
Wolfchild	**dt**	**59.00**
Wonderdog	dt	99.00

World Cup USA '94 dt 99.00

Yumemi Mystery Mansion	**dt**	**89.00**

Zubehör

CDX Pro Adapter Mega-CD	dt	99.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 incl.Road Av.	dt	549.00
Mega CD 2 ohne Spiel	dt	499.00

Multi - Mega dt 949.00

Game Gear

Addams Family	dt	69.00

Aladdin dt 69.00

Bram Stocker's Dracula	dt	69.00
Caesar's Palace	dt	79.00
Chessmaster	uk	39.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00

Dschungelbuch dt 79.00

Ecco the Dolphin	dt	75.00
F1	**dt**	**75.00**
Fire and Ice	dt	79.00
Global Gladiators	dt	69.00
Hook	dt	79.00
James Bond 007	dt	79.00
James Pond 2 (Robocod)	dt	79.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
NBA Jam	dt	85.00

Olympic Gold dt 39.00

Ottifants	dt	69.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Strike 2	dt	75.00
Prince of Persia	dt	69.00
Robocop 3	dt	68.00
Simpsons-Bart vs.World	dt	65.00
Simpsons-Krusty's Fun H.	dt	65.00
Smash TV	dt	49.00
Sonic Chaos	dt	69.00
Sonic Spinball	dt	79.00
Strider Returns	dt	79.00
Surf Ninjas	dt	79.00
Talespin	**dt**	**49.00**
Tengen World Cup Soccer	dt	79.00
Terminator 2	dt	79.00
World Cup USA '94	dt	79.00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
Game Gear Energy Pack	dt	69.00
Game Gear Mulit TV Set	dt	299.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00

3-DO

Dragon's Lair	dt	89.00
Escape f.Monster Manor	us	89.00

Fifa Soccer us 89.00

John Madden Fottball 94	**us**	**89.00**
Peter Pan	us	89.00
Road Rash	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shock Wave	us	89.00
Space Hulk	us	89.00
Theme Park	us	89.00
Wing Commander	**us**	**89.00**

Zubehör

Panasonic 3DO Grundgerät	us	1099.00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.

Versand-Tel.: 089/546 0300

- *80333 München, Theresienstr. 152, Tel. 089/522787*
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9, Tel. 089/8205520*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*
- *Wir verkaufen auch: IBM und Amiga und Game Boy Spiele.*

- *Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 089/522787
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0300
Fax 089/546 0919

URBAN STRIKE

Es kam wirklich knüppeldick! Gestern hat mich der Boß zu sich gerufen. "Martin," sagte er mit rötlich glänzenden Augen, "Gerüchte wurden mir zugetragen über eine neue elektronische Hubschrauberkiste. Top Secret. Wir möchten, daß du mehr darüber herausfindest." "Bist du verrückt?" kreischte ich. "Ich schleiche mich für niemanden in irgendeine russische Militärbasis. Ich kündige!" "Kannst du nicht," sagte der Boß und fingerte mit meinem Vertrag herum, als wäre er ein Damenslip. "Kündigen kannst du erst, wenn du tot bist. Du gehörst mir." "Ach ja? Woll`n doch mal sehen!" Ich riß den Fetzen an mich, rollte mich seitlich ab und setzte den Vertrag mit gezielter Flamme in Brand. Ein niederträchtiges Lächeln in seinem Gesicht...und ein neuer Vertrag in seiner Hand. "Eine Kopie. So leicht machst Du mich nicht fertig." Geschlagen kroch ich zurück auf meinen Stuhl und machte mich auf das Schlimmste gefaßt...

Es dauerte ein ganzes Weilchen bis mich der Boß davon überzeugt hatte, daß es eigentlich weniger eine russische Basis war, in die ich heimlich eindringen sollte. Vielmehr ging es darum, das Hauptquartier von Electronic Arts zu infiltrieren. Auftrag: Aufspüren detaillierter Informationen betreffs der schrecklich neuen elektronischen Hubschrauberkiste mit Codenamen Urban Strike. Informationen kopieren. Mit dem kopierten Material zurück zur Basis.

Ich wählte eine recht simple Tarnung. "Füge dich in deine Umgebung ein," heißt es im Leitfaden für Topspione. Also verkleidete ich mich als billiger Teppich, legte mich im HQ auf den Boden und wurde Ohrenzeuge eines über alle Maßen geheimen Briefings.

Der neue Strike wurde entwickelt, um der Bedrohung durch Medienzar John Smythe zu begegnen. Im Jahre 2006 schlummert die ganze Erde in friedlicher Glückseligkeit. Aber John Smythe dreht durch, heuert arbeitslos gewordene Söldner an und errichtet mit seinen Dollarmilliarden eine schreckliche Angriffsmaschinerie, mit der er die USA in die Knie zwingen will.

Jüngsten Berichten zufolge hat er bereits Las Vegas, San Francisco, Ölbohrinseln und Gebiete in Mexiko mit Sprengladungen präpariert. Außerdem plant er, die "Airforce One" zu kapern und den Präsidenten zu kidnappen. Was daran so schlimm ist? Hmm, ja nun, es ist halt nicht erlaubt, und überhaupt stellt ein Teppich keine dummen Fragen...

Der neue Hubschrauber ist modern, tödlich, und er gehört Dir ganz allein (wow!).

Pirsche Dich von hinten an den Gegner heran und zünde eine wohlgezielte Rakete!

TECHNISCHE DATEN

Das elektronische Abwehrsystem Urban Strike verfügt über 16MBits modernster Codes mit vollen 13 Levels komprimierter Hinterhalte. Laut Einsatzbefehl sollst Du die meisten Deiner Missionen im Hubschrauber ausführen. Aber es gibt auch Augenblicke, in denen Du das Cockpit verlassen mußt, z. B. wenn Du den Gegner zu Fuß angreifst, bereitgestellte Kampffahrzeuge übernimmst oder mal wieder zuviel Kaffee getrunken hast.

Um die in Urban Strike vorgegebenen Missionen auszuführen, wirst Du etwa 40 bis 60 Stunden benötigen. Das Game ist also gute 50% größer als die Vorgängerversion Jungle Strike. Der CIA bestreitet, irgendetwas mit der Sache zu tun zu haben...wie immer!

Airforce One ist zu Boden gegangen, und Du mußt den Präsidenten retten. Aber suche zuerst die Absturzstelle!

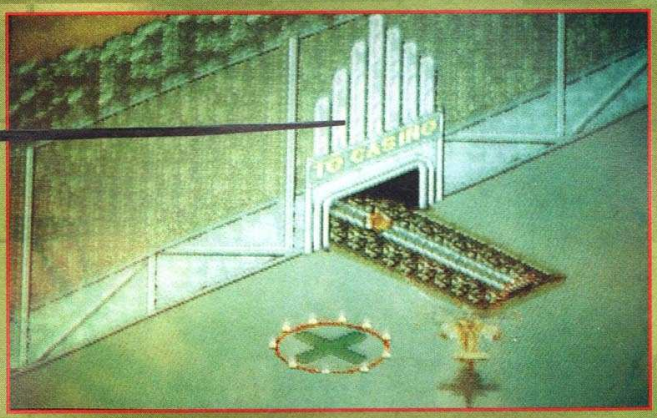
Greife die Bohrinseln zunächst von außen an. Feinarbeit erledigst Du dann später zu Fuß.

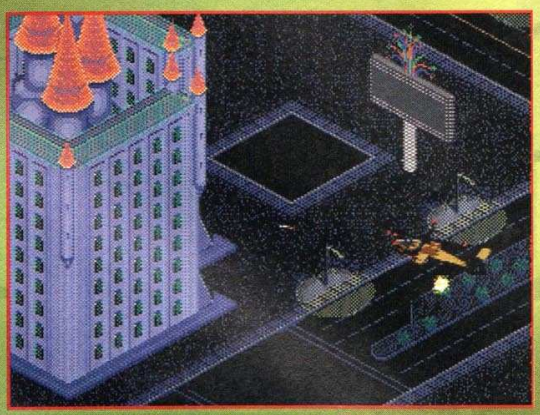
DIE NEUEN FEATURES

Zu den technischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger Jungle Strike zählen ein neues Head-Up-Display, zeitlich festgelegte Missionen, neue optische Effekte (Explosionen, Flammen, Feuersbrünste...) und ein weit abwechslungsreicheres Gameplay mit den neuen Zu-Fuß-Abschnitten. Neu ist auch der Wechsel von Tag und Nacht sowie herabspringende Fallschirmjäger. Alles in allem mehr als ein Dutzend Verbesserungen zum alten Strike.

Electronic Arts hat für eine reichhaltige Animation der Sprites gesorgt. Die Bewegungen sind sehr flüssig.

Auch hier schießt Du zunächst das Gebäude von außen weich, bevor Du Deine Mission im Inneren zu Fuß zu Ende bringst.





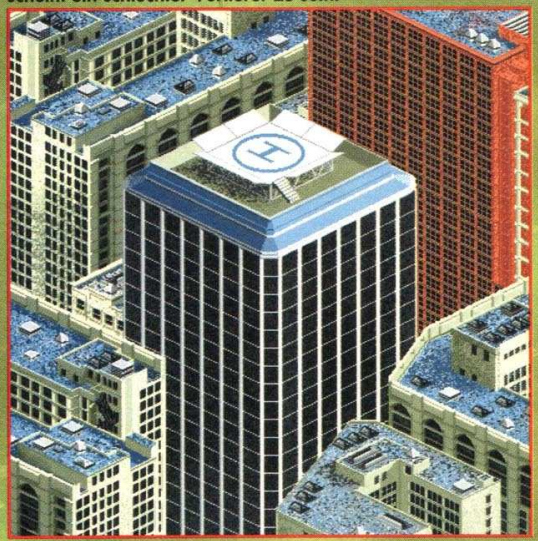
Las Vegas siehst Du nur bei Nacht. Orientiere Dich an den Neonbeleuchtungen.

Der Kontrollbildschirm wurde leicht modernisiert, erfüllt aber immer noch denselben Zweck.

In Mexiko erwartet man von Dir, daß Du in diese reichlich sorglos geparkten Fahrzeuge springst und sie zur Erfüllung Deines Auftrages benutzt.

Greife das Landungsfahrzeug an und suche dann in der Desert-Strike-mäßigen Wüste nach Geiseln.

Ein Wahrzeichen der Spielhölle von Vegas, das MGM Hotel, darfst Du unter Beschuß nehmen. Einer der Programmierer scheint ein schlechter Verlierer zu sein.



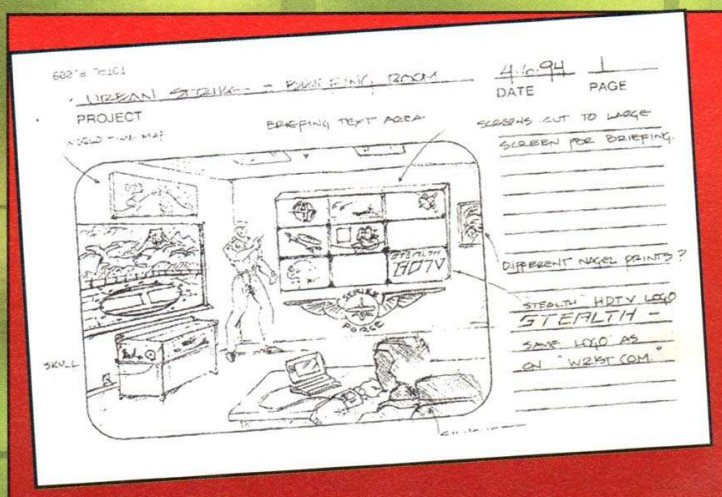
Von der Bohrinsel wird Dein Feuer erwiedert! Sei nicht zimperlich bei der Waffenauswahl.

Und jetzt auch noch das Luxor Hotel in Vegas! Aber der blöde Sphinx-Nachbau hat mir eh nie sonderlich gefallen...

Terroristen sind hemmungslos. Selbst von diesem New Yorker Wolkenkratzer aus werden sie planlos in Deine Richtung ballern!

PREVIEW

URBAN STRIKE



WIR BASTELN EIN SPIEL

EA hat speziell für den neuen Strike ein Programm entwickelt, mit dem sie Szenen und Landschaften in kürzester Zeit zusammenbasteln können. Hier siehst Du die Hintergründe für New York und San Francisco während der Montage.

Die Golden Gate Bridge ist nur eines der vielen bekannten Gebäude, die in Urban Strike ihren Auftritt haben.

Nach sorgfältiger Analyse der Missionsdaten von Urban Strike konnte ich eine Liste der Orte erstellen, an denen John Smythe möglicherweise für Ärger sorgen könnte. Achtung - diese Liste ist nicht vollständig!

★★★

NEW YORK:

Rette Menschen von den Dächern der Wolkenkratzer. Achte auf Raketenangriffe, die die Gefolgsleute des Irren von bekannten Gebäuden wie dem World Trade Centre und dem Empire State Building starten. Auf Spezialmissionen entschärfst Du Bomben.

★★★

LAS VEGAS:

Im hellen Neonglanz der Großstadt vertreibst Du Angst und Schrecken, die hier von den Handlangern des Bösen bereitet werden. Zu Fuß betrittst Du die Casinos (und kannst auch mal `ne Mark riskieren) und zerlegst so wunderschöne Gebäude wie das Luxor oder das MGM Hotel.

★★★

MEXIKO:

Jenseits der Grenze, in Mexiko, hat der Verrückte ein riesiges Waffenlager als Automobilwerk getarnt. Du gehst zu Fuß rein, klaust alle Fahrzeuge und jagst die Munition in die Luft.

★★★

ÖLBOHRINSEL:

Einige Bohrinseln wurden mit Sprengstoff präpariert, und eine Gruppe Arbeiter wird als Geiseln gehalten. Greife vorsichtig an und achte auf feindliche Schlachtschiffe, die um die Inseln schippern. Zu Fuß befreist Du dann die armen Schlucker, die schon den ganzen Tag auf Dich gewartet haben

★★★

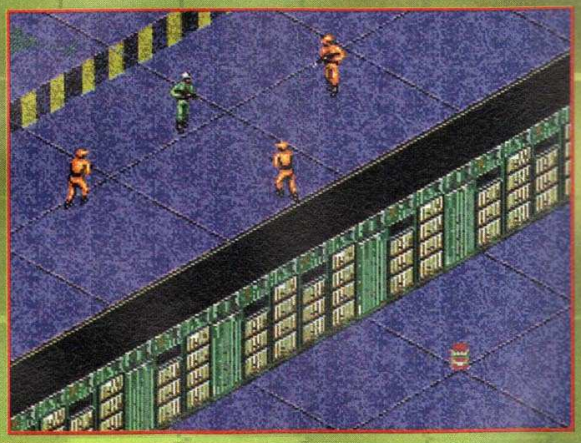
AIRFORCE ONE:

Der Präsident wurde vom Himmel geholt! Glücklicherweise nicht von einer Ex-Freundin. Hole ihn aus dem Wrack und rette sein Leben! Aber zunächst einmal mußt Du ihn in dem Trümmerfeld ausfindig machen.

★★★

RETTUNGSAKTION:

Du befreist einige Leute aus der Klemme. Dazu steigst Du in einen neuen und langsameren (aber größeren) Hubschrauber. Das Gerät hat Platz für über 20 Personen.



Diese Schurken verstehen nur eine Sprache: ein satter Schuß in die vorderste Gehirnwindung ! (Wirklich süß! d. Chef)

Schau Dir das vor Dir liegende Gelände auf dem Bildschirm genau an, bevor Du planlos den wertvollen Sprit verhubschrauberst.

★★★

HAWAII:
Noch keine Infos verfügbar. Genaueres nach meinem zweiten Undercover-Einsatz.

★★★

DER KNAST VON ALCATRAZ:
Spannende Musik und knallharte Herausforderungen. Du brauchst schon die Courage eines Clint Eastwood, um diesen Job zu erledigen.

★★★

SAN FRANCISCO:
Ein Flug über die berühmte Golden Gate Bridge ist im Preis inbegriffen. Hier wird`s bisweilen ziemlich neblig, und ausgerechnet dann schlagen auch Deine Widersacher zu. Diesmal allerdings keine Verfolgungsjagden auf den Straßen von S. F.

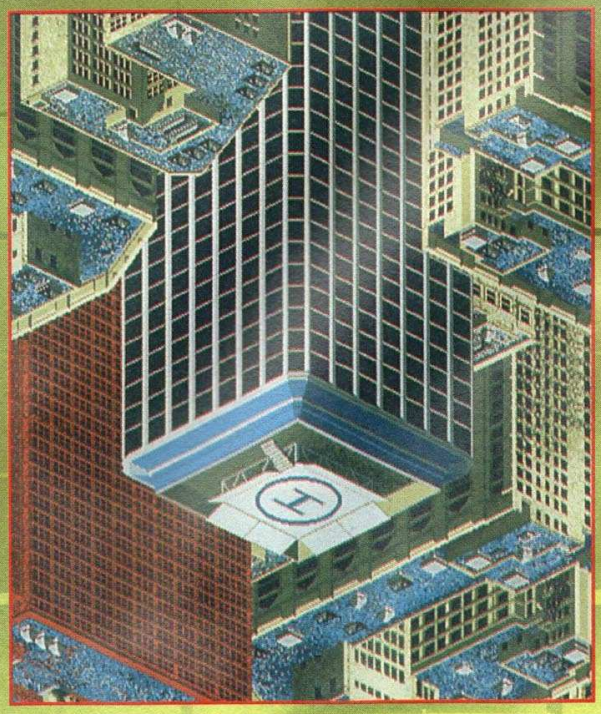
DIE AUSRÜSTUNG

In Urban Strike stehen Dir folgende ultrahochmodernen und topgeheimen 21.-Jahrhundert-Waffen zur Verfügung, die von den friedliebenden Nationen (oder weiß der Henker von wem) entwickelt wurden:

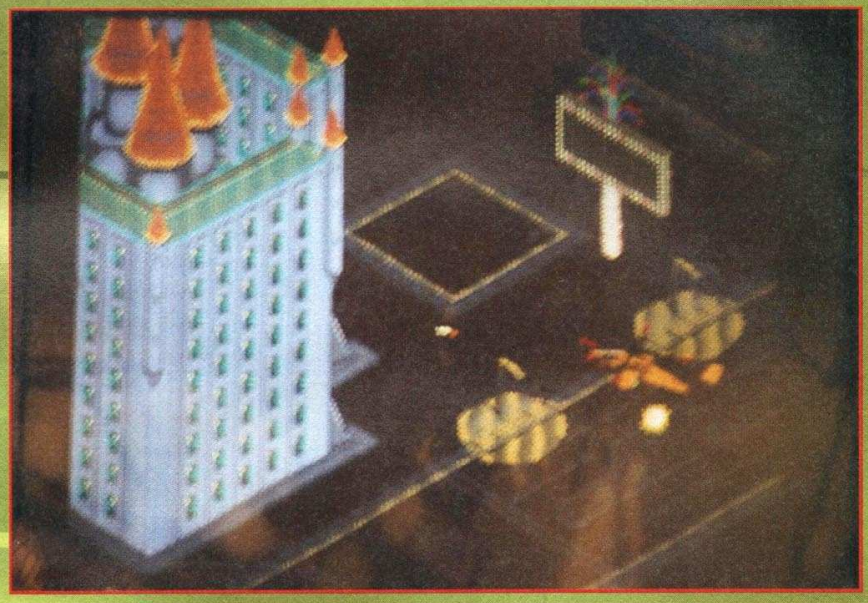
- **Phoenix Thunderhawk Kampfhubschrauber**
- **Osprey III Transporthubschrauber, 20 Sitze**
- **M-4 Kampfpanzer**

Die Hubschrauber sind übrigens mit einer Seilwinde ausgestattet, mit der Du Dinge heben und transportieren kannst. Aber auch John Smythe arbeitet unverdrossen an seinem eigenen Rüstungsprogramm. Man munkelt von elektromagnetischen Schienenkanonen, satellitengestützten Laserwaffen und hochmodernen intelligenten Raketen. Der Feind ist also beweglich genug, um Deinem Feuer auszuweichen.

In einigen Innenlevels mußt Du mit Computerterminals und ähnlich geistreichen Dingen kommunizieren. Du erhältst hier wertvolle Infos.

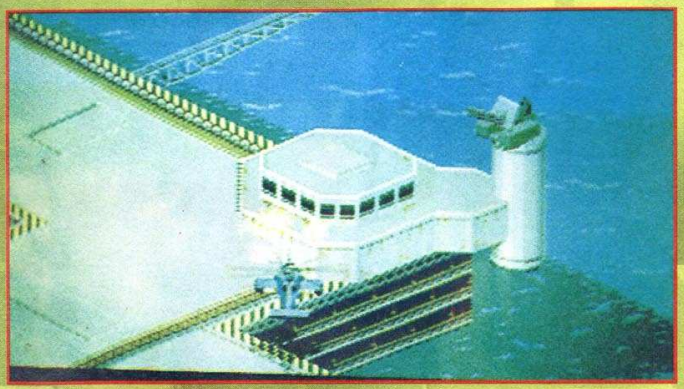


Noch mehr Neonlichter! So langsam begreife ich, warum die Programmierer wollen, daß Du diesen Ort in Schutt und Asche legst.

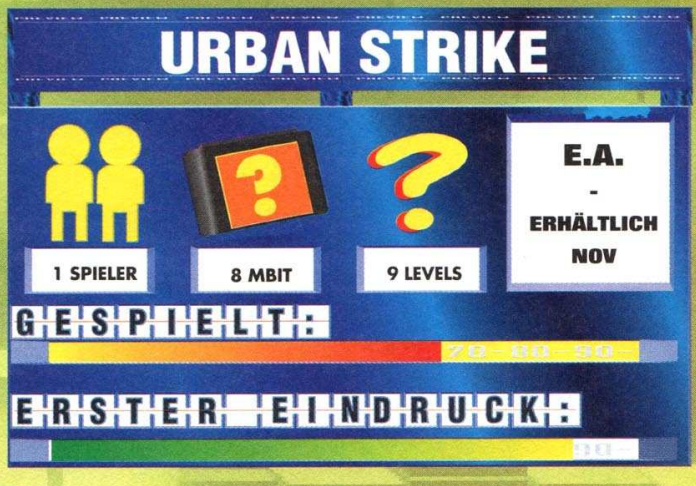


Selbst in New York gibt es überall diskrete Parkmöglichkeiten für Dein Schräubchen.

Bei diesen Bohrinseln ist Tarnung angesagt! Vorsicht - knapp außerhalb des Bildschirmrandes liegen ein paar Schlachtschiffe auf der Lauer.



URBAN STRIKE



PREVIEW

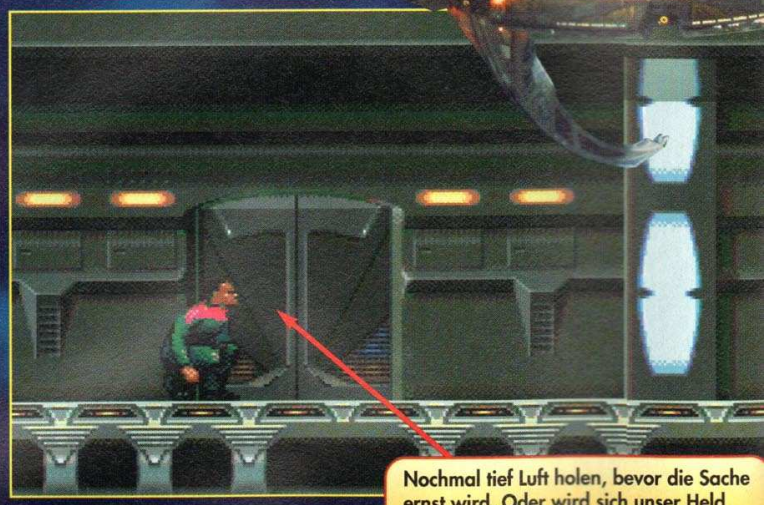
STAR TR
DEEP SPACE

Star Trek: Deep Space Nine wird soeben aus Amerika auf den Mega Drive gebeamt. Dies ist das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie aus der Star Trek-Familie und entstammt einer Zusammenarbeit zwischen Playmates Toys Inc., Novotrade und Spitzenprogrammierer David Perry (Aladdin). Maschine ... volle Kraft voraus!

Hauptfigur ist, wie auch schon in der Fernsehserie, Commander Sisko. Er hat soeben erfahren, daß Genosse Odo entführt worden ist. Dax, ein betroffener Freund, übergibt Sisko einen modifizierten Tricorder. Damit kann der Commander Phasergranaten lokalisieren und wird so für seine Gegner zur tödlichen Waffe.

Als Commander Sisko mußt Du zunächst verschiedene Aufträge erfüllen. In der Regel lautet Dein Befehl dabei: Suchen und Zerstören. Während Du Dich durch ein kampfgeschütteltes Raumschiff schlägst, gewöhnst Du Dich allmählich an die Steuerung. Aufzüge und Geheimgänge bringen Dich von einem Level zum nächsten. Aber, wie Du auf den Screenshots erkennen kannst, dies ist erst der Anfang eines abwechslungsreichen Abenteuers...

All die verschiedenen Schalter ausfindig zu machen, ist schon eine große Aufgabe. Hier kannst Du im Schiff Alarmstufe Rot auslösen.

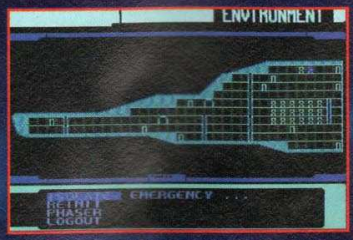


Nochmal tief Luft holen, bevor die Sache ernst wird. Oder wird sich unser Held das Ganze noch mal überlegen und die Kurve kratzen?

Nach der üblen MD-Adaption von Star Trek: The next Generation könnte man diesem neuen Star Trek-Game mit berechtigtem Mißtrauen begegnen. Aber keine Bange, Du hast nichts zu befürchten! Dieses Spiel, das bei Novotrade (den weltbekannten Schöpfern von Ecco the Dolphin) unter der Leitung von Shiny Entertainment`s David Perry entwickelt wurde, weckt hohe Erwartungen.

Spiele dieser Kategorie von Plattformabenteuern waren in letzter Zeit mit einem deutlichen Stigma behaftet. Gähnende Langeweile, zu geringe Anforderungen und der Mangel an originellen Ideen sind einige der Kritikpunkte, die auf viele neuere Titel zutreffen. Ist Star Trek: Deep Space Nine eine Ausnahme? Wir glauben schon. Zwar findest Du hier keine unglaublich fantastischen Bilder, aber die bietet die Serie ja auch nicht. Vielmehr ist es die Story und der Tiefgang der Handlung, die dieses Spiel ausmachen, sowie Abwechslungsreichtum und Spielspaß. Wenn es den Designern gelingt, diese Dinge auf den Mega Drive hinüberzubringen, dann wird die Cart ein todsicherer Hit.

Natürlich gibt es in Novotrade`s Neuling das fixe Plattformschema. Aber als Beispiel für den Abwechslungsreichtum in DS9 möge der Level mit dem Titel "Interception in the Gamma Quadrant" dienen. Du steuerst Kira`s bewaffnetes Kleinraumschiff durch einen Asteroidenhagel und mußt ein Bajoranisches Schiff lokalisieren. Mit einem Phaserschuß beschädigst Du es und schleppst es dann aus dem Asteroidenfeld. Dann bewegst Du das Schiff an den Eingang des gefürchteten Wurmloches... Wie viele Plattformer hast Du schon gespielt, bei denen Du zwischen völlig verschiedenen Gameplay-Stilen hin- und herwechselst? Nicht genug, wette ich.

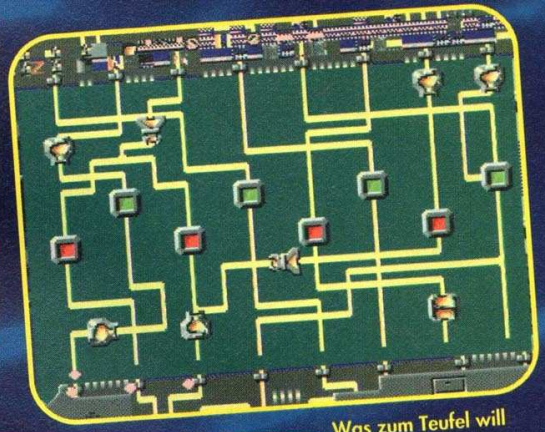


Mit dieser Schiffskarte wirst Du auf dem laufenden gehalten.

Auf Deiner Suche kommst Du ganz schön `rum in der Welt, und Borgs verhauen ist sowieso ein Spaß für sich.

TREK NINE

Überall auf dem Schiff findest Du diese Computerterminals. Also, nichts wie ran an die Tasten!

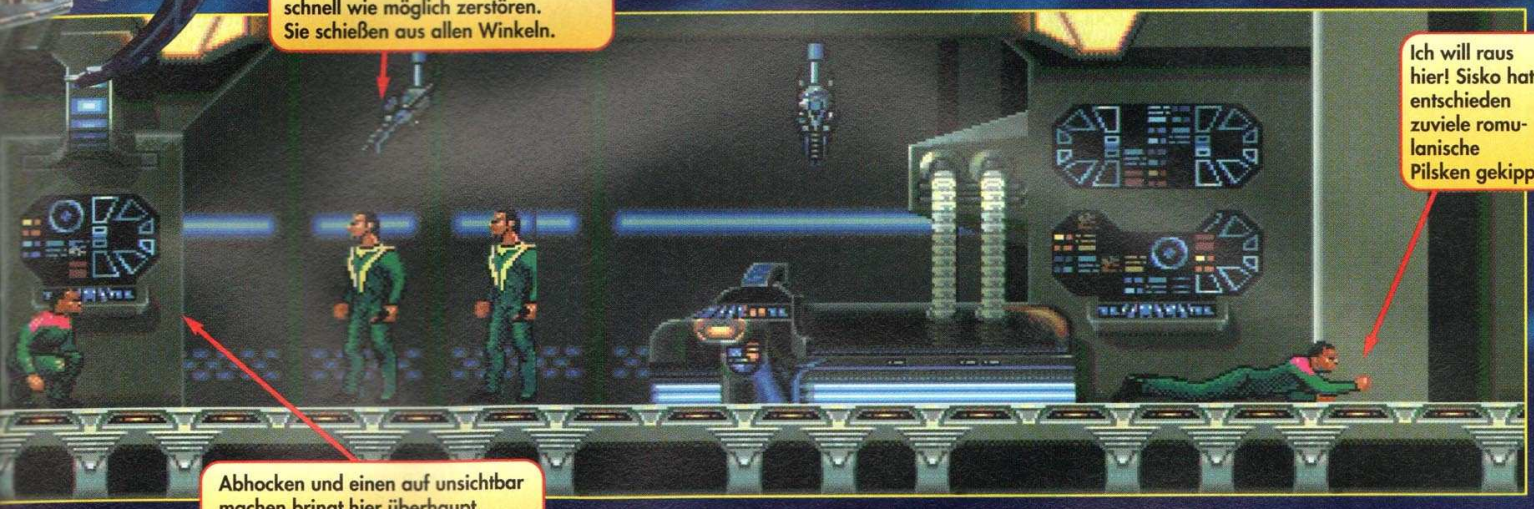


Der Phaser könnte Dir schnell auf den Magen schlagen.

Was zum Teufel will uns jetzt dieser Screenshot sagen? Schicke Deine kreative Antwort an SEGAPRO, Gronau.

Links außen siehst Du einen Nahrung-sreplikator für Deine gesunde Vollwerternährung.

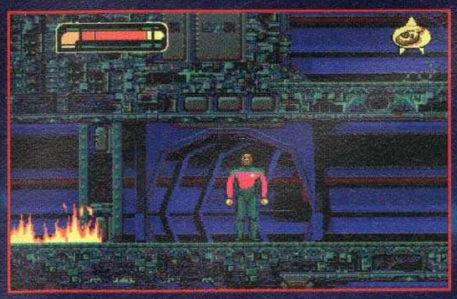
Diese Laserkanonen solltest Du so schnell wie möglich zerstören. Sie schießen aus allen Winkeln.



Ich will raus hier! Sisko hat entschieden zuviele romulanische Pilsken gekippt.

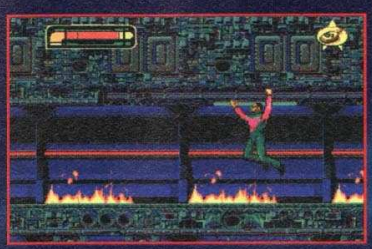
Abhocken und einen auf unsichtbar machen bringt hier überhaupt nichts. Schnapp Dir einen Phaser und gib den Jungs Zunder!

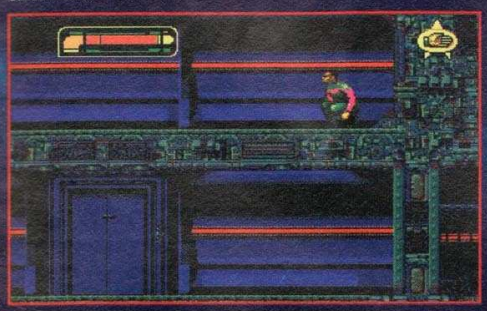
Prügeleien kommen im Alltag eines Star Trek-Forschers eher selten vor. Phaser sind da doch viel effektiver.



Feuer bedeutet immer Ärger. Also nichts wie raus hier! Versuche, Dich durch den Tunnel zu verkrümeln.

Da hängt der Kerl schon wieder dumm und hilflos in der Gegend rum!





Tapfer? Oder einfach nur bescheuert? Was haben Dir die ganzen Jahre auf der Sternenflottenakademie denn nun gebracht? Naja, immerhin darfst Du jetzt eine schicke Uniform tragen.

PLAYMATES TOYS INC. ?

Playmates Toys Inc. ist einer der führenden amerikanischen Hersteller von Actionfiguren und Spielzeugpuppen. Ihre wichtigsten Produktreihen sind Star Trek, Teenage Mutant Ninja Turtles und Exo Squad. Letzteres dürfte Dir weniger bekannt sein, aber ein Konsolengame ist für Jahresende vorgesehen, und auch im Fernsehen wird demnächst wohl einiges darüber zu sehen sein. In nicht allzu ferner Zukunft wird die Exo Squad mindestens so bekannt sein wie die Turtles. Exo Squad für den MD wird im nächsten SEGAPRO in einem Preview vorgestellt.

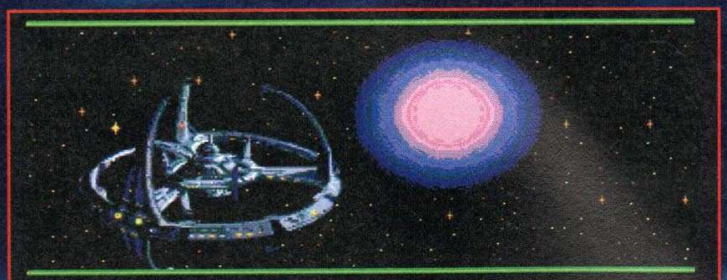
Playmates®

PRESENTS

PREVIEW

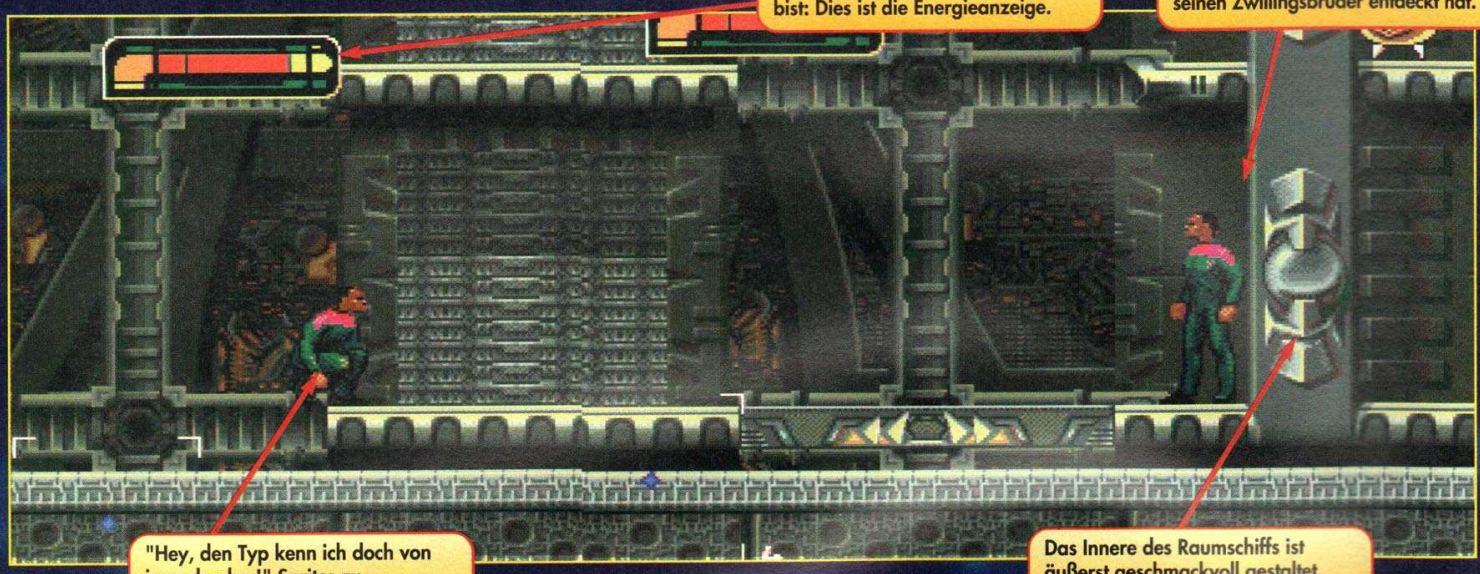
STAR TREK DEEP SPACE NINE

Dies ist Dein treues, schnittig designtes Shuttle. Du wirst es auf Deinen Missionen gebrauchen können, wenn es darum geht, fremde Zivilisationen mit Deinem Hi-Tech-Schlitten zu beeindrucken.



DAS WURMLOCH

Das Wurmloch ist ein äußerst nützliches Schwarzes Loch, durch das Schiffe den Gammaquadranten erreichen können. In einem der Levels bist Du Kira und versuchst, ein gekapertes Schiff durch das Wurmloch zu Deinem Schiff, der DS9, zu schleppen.



Du ahnst bestimmt schon, daß dies die Energieanzeige ist. Für den Fall, daß Du nicht ganz bei der Sache bist: Dies ist die Energieanzeige.

In späteren Levels gibt es allerlei Überraschungen. Deshalb schaut der Kerl auch so verwirrt, nachdem er seinen Zwillingsbruder entdeckt hat.

"Hey, den Typ kenn ich doch von irgendwoher!" Sprites zu zeichnen kann manchmal mühsam werden, aber das hier ist albern.

Das Innere des Raumschiffs ist äußerst geschmackvoll gestaltet. Hier eine besonders schöne Ziersäule - Art Deco aus dem späten 25. Jahrhundert.

"Ohne Karte kommt hier keiner rein!" keifte die Klofrau und verrammelte die Tür.

Eigentlich bin ich zur Sternenflotte gegangen, um tolle Sternenkreuzer zu fliegen und damit den Mädels zu imponieren...

Frustrierende Augenblicke in Deep Space 9 - der Kaffeeautomat klemmt schon wieder!

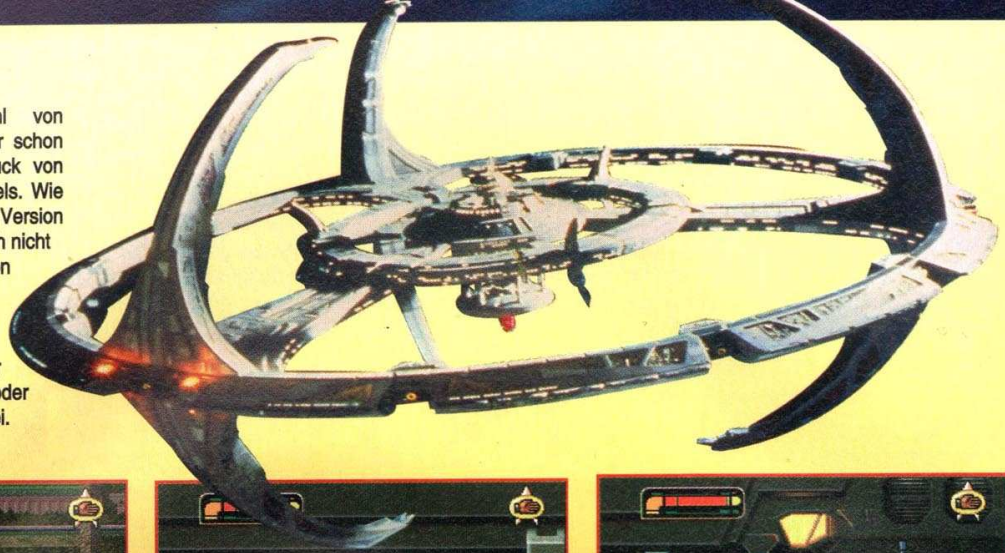
Durch Kämpfen löst man keine Probleme. Aber was willst Du machen, wenn Dir keiner zuhört?

Dieser Mann ist ein echter Klippenstürmer. Dagegen war Stallone doch nur eine müde Hängematte.

Warum hat der Blödmann den Schweißbrenner auch nicht freiwillig rausrücken wollen?

DIE LEVELS

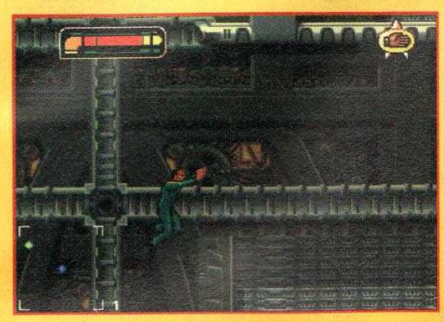
Unsere kleine Auswahl von Screenshots verschafft Dir schon mal einen kleinen Eindruck von der Verschiedenartigkeit der Levels. Wie viele es in der endgültigen Version schließlich sein werden, steht noch nicht genau fest - in dieser Vorversion haben wir bereits 18 gezählt! Von Plattformabenteuern mit Rätselaufgaben bis hin zu atemberaubenden Schießereien...für jeden - ob megakritischer Freak oder rühriges Spielkalb - ist etwas dabei.



Grüner Schleim! Ein lockerer Spaziergang in einem der späteren Levels.

Haben wir uns nicht schon mal getroffen? Zumindest haben wir beide denselben Friseur.

Mit Deiner Inventarliste kannst Du jede Menge Waffen und Gegenstände verwalten.



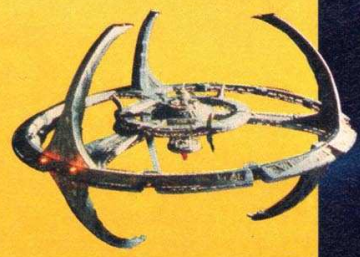
Ein kleiner Ausrutscher und Sisko stürzt ins Verderben. Am besten, Du schießt aus allen Rohren.

Keine Bewegung, Fremder. Dies ist Kampfstern Beknaktika und deine Kleidung ist völlig unangemessen. Greif ihn, Schergel

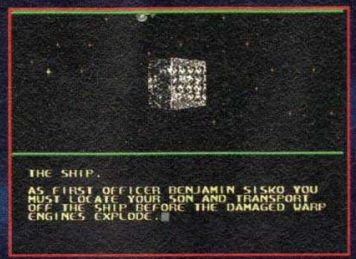
Hier der Trimm-Dich-Pfad des Schiffes. Vor jedem Level muß sich Sisko etwa eine halbe Stunde lang warmlaufen.

Ein actionbeladener Ballerlevel, etwas später im Spiel. Feuerwerk vom Feinsten!

Fang den Kometen ein und zerstöre ihn. Commander Sisko sorgt für Ruhe und Ordnung am Sternenzelt.



Ein fetziger Screenshot erklärt, was zu tun ist. (Hey, ist das nicht ein Borg-Schiff? Aber klar doch! Ich muß es sofort zerstören!)



Noch ein fetziger Screenshot erklärt, was danach zu tun ist. (Das sind aber jetzt unsere, oder? Hmm, ich werd mal kurz mit dem Phaser...)

DEEP SPACE 9

GESPIELT:

ERSTER EINDRUCK:

DER MANN UND DAS SPIEL

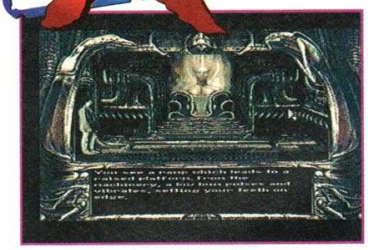
Überall, ob hinter den schreckenkündenden Mauern von Mike Dawsons Haus, ob draußen in der unheimlichen Umgebung, wirklich überall triffst Du auf Auswüchse von H. R. Gigers finsterer Fantasie. Friedhöfe, unterirdische Höhlen und animierte Sequenzen der schaurigen Art warten darauf, von Dir entdeckt zu werden.

Es war kein Leichtes, den extravaganten Schweizer zu überreden, seine Kreationen den Händen des Cyberdream-Teams anzuvertrauen. Ein schwieriger Mensch - die einjährige Entwicklungsarbeit wurde mum satte sechs Monate verlängert, weil Giger Computerbilder ablehnte, die von unbefriedigenden Zeichnungen des Teams gescannt worden waren. Er bestand darauf, daß nur seine persönlichen Entwürfe als Vorlage dienten; der Rest wanderte in den Papierkorb.

DARKSEE

EXKLUSIV!

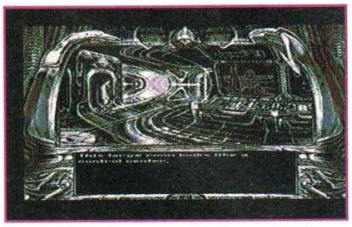
Stecke diese Disk in Deinen Mega-CD, und auf mysteriöse Weise werden der schwarzen Kiste Beine wachsen, auf denen sie aus dem Zimmer hoppelt und Zeter und Mordio schreit! In Dark Seed, dem H. R. Giger-Epos von Cyber-dreams, ist wirklich alles möglich, wie unser Martin feststellen mußte.



Böse Geister bevölkern diesen verwunschenen Raum, und mit jedem Schritt gerät Mike Dawson tiefer in den Sumpf des Geheimnisvollen.

Du begegnest der Hüterin der Schriften. Achte auf ihre Worte, denn mehr Hilfestellungen bekommst Du nicht.

Ein teuflischer Dämon nimmt einen kräftigen Zug aus der Friedenspfeife.



Hier ist einer der ersten Bereiche, die Du betrittst, wenn Du in diesen Alptraum hineinstolperst.

Dark Seed hat das ganze Land im Sturmlauf genommen. Der Amiga- und der PC-Version wurde aus Fachkreisen höchste Anerkennung gezollt. Kurz darauf folgten die Versionen für PC-CD-ROM und CD 32, die aufgrund ihrer höheren Speicherkapazität über zusätzliche Sprachsamples verfügten. Und nun entlädt sich der ganze Horror über den Mega-CD.

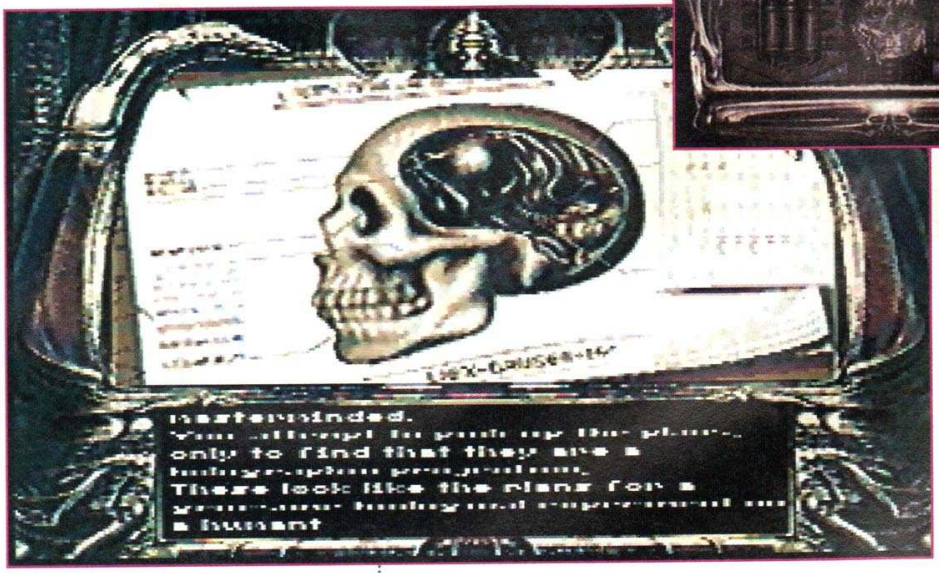
Du bist Mike Dawson, ein Journalist, der in eine spießige amerikanische Ortschaft umzieht. Sein Herrenhaus im viktorianischen Stil sieht hübsch aus, aber im Inneren lauern schlimme Geheim-nisse. Du durchlebst einen schrecklichen Alptraum, einen fürchterlichen Kampf zwischen Gut und Böse, den es heil zu überstehen gilt. Wenn Du versagst, ist Dein Schicksal schlimmer als der Tod - ewige Verdammnis in einem düstren Kerker.

Mit einem Zeiger suchst Du den Bildschirm nach Gegenständen ab, die Dir auf Deinem Weg in die Welt der Dunkelheit weiterhelfen. Wichtige Hinweise sind wahllos in der Szenerie versteckt. Aber Du kannst sicher sein, daß alles, was Du tust auch eine Reaktion hervorruft. Manchmal sind die Hinweise von Nutzen, manchmal bringen sie Dich in den Kerker. Was auch immer passiert, wenn Du zu lange nach Antworten suchst, wird sich Dein Leben grundlegend verändern.

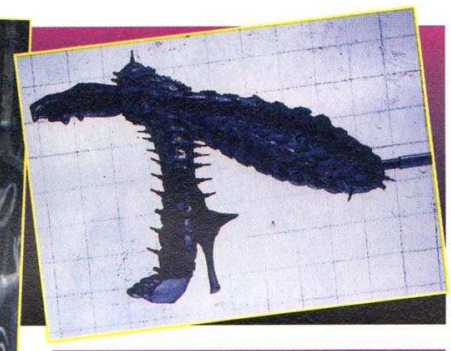
Mike blickt über eine befremdliche Landschaft und atmet eine befremdlich frische Brise. Ja, genau!

Mike gönnt sich eine schnelle Dusche und versucht, den hämmernden Kopfschmerz loszuwerden.

Aus diesem Gesicht tropft die Jugendfrische zu Boden herab.

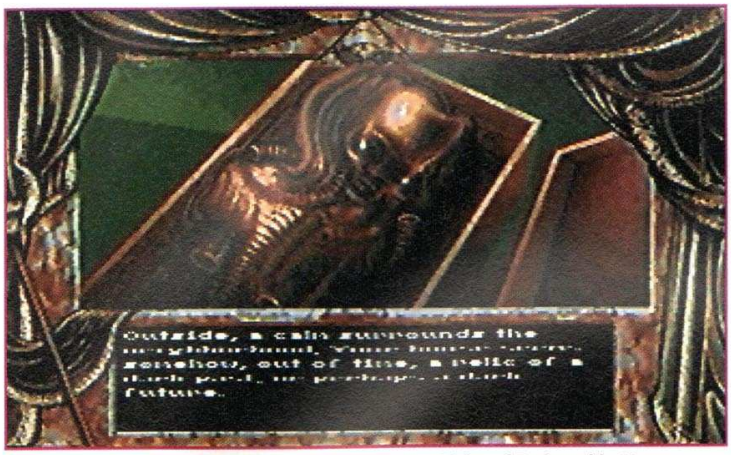


Um ehrlich zu sein, ich weiß nicht, woher dieses Bild stammt. Vielleicht eine schmeichelhafte Darstellung von unser Chef sein Hirn? Ähm...



Die Sache gefällt mir überhaupt nicht. Und wenn Mike noch ein Fünkchen Verstand hat, wird er den Raum so schnell wie möglich wieder verlassen.

Du solltest deinem Instinkt ruhig vertrauen! Also, denke nicht im Traum daran, hier reinzugehen, Mike. Du würdest nie mehr zurückkehren



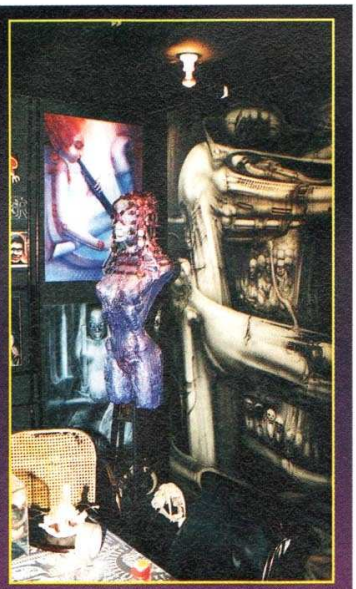
Dies ist wohl eine Botschaft vom Sensenmann, um Dich auf Trab und bei Laune zu halten. Mach Dich auf einige schlimme Szenen gefaßt!

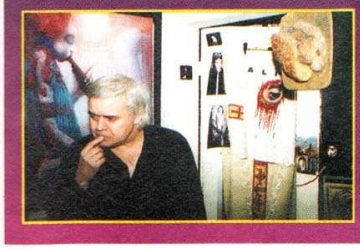
Da ist sie ja wieder! Aber wird sie so hilfreich sein, wie beim letzten Mal, oder wird sie Dich in die Irre führen?

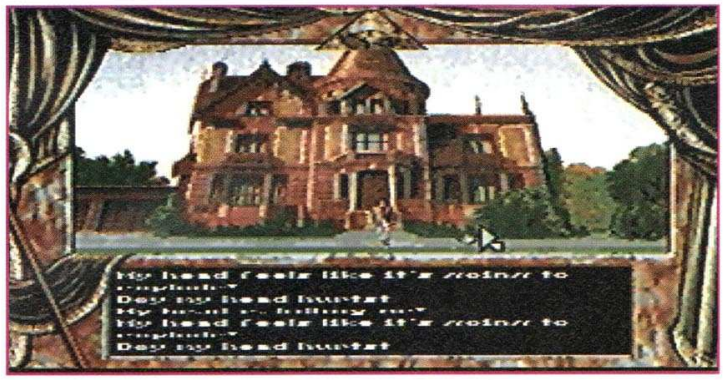
H R GIGER

Der "brilliante Perverse", wie H. R. Giger auch bezeichnet wird, ist kein gewöhnlicher Künstler. Geboren wurde er in Chur in der Schweiz und experimentierte bereits während seiner Jugend mit den verschiedensten Materialien. Sein verrückter biomechanischer Stil brachte ihm schon bald weltweite Anerkennung ein. Viele seiner Werke sind mittlerweile in den wichtigsten Galerien ausgestellt.

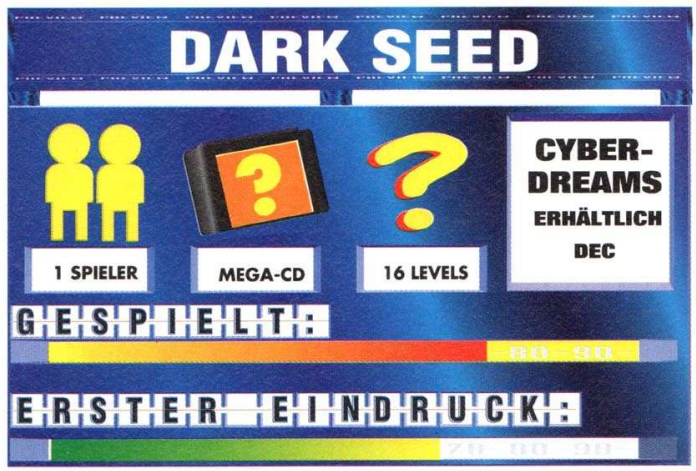
Eines Tages besuchte ihn ein gewisser Ridley Scott. Auf der Suche nach einem Monster für seinen neuesten Film durchsuchte Ridley Giger`s Werksammlung, das Necronomicon. Einzige Vorgabe: "Es muß mich schockieren!" So wurde der Alien ins Leben gerufen. Der Rest ist bereits Geschichte.







Die Hütte, in der alles begann - Mike Dawsons jüngst erworbenes Herrenhaus.



Für all das Herumgespringe und die akrobatischen Einlagen wurde eines der besten französischen Stuntteams angeheuert.

Kampfsport ist auch bei Angebertypen ziemlich beliebt, oder?

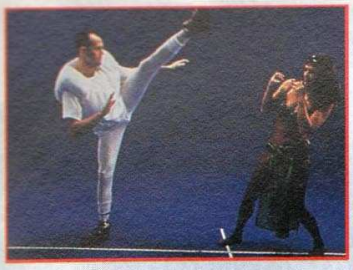
SHAQ ATTAQ!

Wenn Du ein Basketballfan bist, dann weißt Du bestimmt schon alles über Shaquille O`Neal. Er ist Centre bei den Orlando Magics und der höchstbezahlte Sportstar der Welt. Phil Paisnel enthüllt alles über Shaq`s Nebenjob - als Sprite in einem Beat `em Up!

Es gibt viele Gründe für mich, Shaquille O`Neal nicht zu mögen. Er sieht gut aus, ist groß, reich, hat ein riesiges Haus, ist ein Megastar, hat mit Nick Nolte vor der Kamera gestanden, tritt mit Arsenio Hall im Fernsehen auf und ist erst ganze 21 Jahre alt. Irgendwo in seinem Leben muß es doch einen dunklen Flecken geben, ein mysteriöses Skelett auf seinem Gästeklo etwa. Vielleicht bin ich aber auch nur neidisch und möchte ebenso erfolgreich sein wie der Typ.

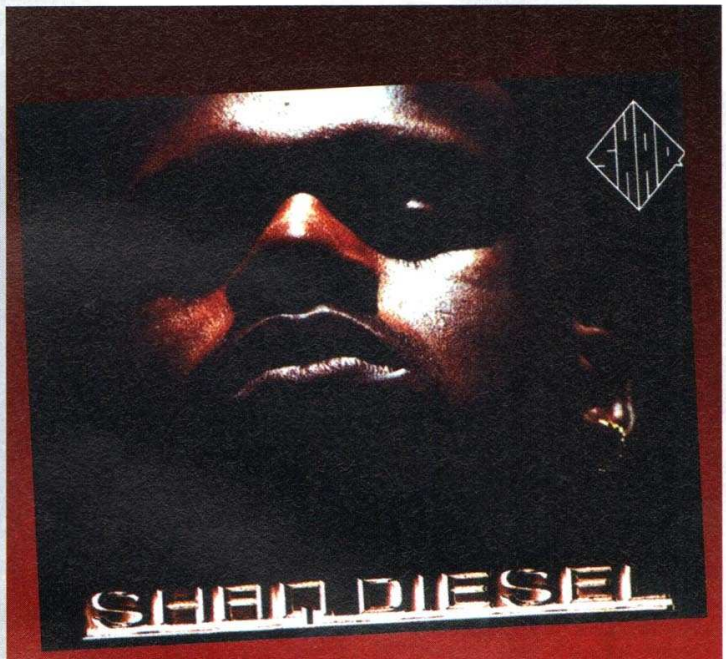
Hmmmm.Sieht so aus, als hätte ich jetzt die einmalige Chance dazu. Shaq hat beschlossen, in einem Beat `em Up aufzutreten, und mit diesen Dingen kenne ich mich ganz gut aus. Da gab`s für mich nur noch eines: ab in den nächsten Flieger nach Paris und hin zu Delphine Software, den Schöpfern so legendärer Spiele wie Another World und Flashback, um deren neuestes Game zu begutachten. Unter dem Titel Shaq Fu wird die Cartridge über Electronic Arts zu Weihnachten in den Handel gebracht.

Die erste Frage, die sich mir stellt: warum ausgerechnet ein Beat `em Up? Würde ein Basketballspiel nicht viel mehr Sinn machen? Nun, es stellt sich heraus, daß Shaq ein totaler Video-Freak ist. Seine Spielesammlung ist riesig - von Automatenspielen wie T2 oder NBA Jam bis hin zu SNES- und Mega Drive-Carts. Natürlich spielt er auch Mortal Kombat. Bei Delphine beschäftigte man sich schon längere Zeit mit dem Gedanken, die hauseigenen Animationskünste mit einem SFII-ähnlichen Gameplay zu paaren. Schließlich meldete sich EA mit der Idee, ein Shaq-Beat `em Up zu entwickeln - für Delphine die ideale Gelegenheit, ihren Plan zu verwirklichen.



In das Spiel wurden verschiedene Kampfstile integriert. Dieser hier nennt sich "Bösel Hosenspaltel" und stammt ursprünglich aus der Örtchen Gloß Lühlei in der Nähe des Shaolin-Tempels.

Die Aufnahmen für die Nahkampfszenen machen irren Spaß. Nur nicht, wenn man dutzende Male denselben Schritt wiederholen muß.



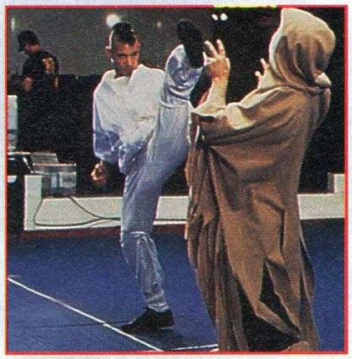
SHAQ'S STECKBRIEF

Wer ist also dieser Shaquille? Er ist 2,15m groß, hat Riesen-Elbkähne und seit 1992 einen 40 Mio Dollar schweren Vertrag mit Orlando in der Tasche. Mit durchschnittlich 26 Punkten pro Spiel- in einem Match erzielte er sogar 46! - wurde er zum Newcomer des Jahres gewählt. Kritisiert wird er vor allem wegen seiner eher einfältigen Spielweise - sein berühmter Shaq Attack ist kein übermäßig genialer Wurf. Aber er ist erst 21 Jahre alt und hat noch Zeit genug, um an Größen wie Magic Johnson, Michael Jordan oder Abdul-Jabbar heranzureichen.

Ganz überzeugt bin ich immer noch nicht. Ein Basketballspieler in einem Beat `em Up? Sei`s drum, in diesem Game präsentiert sich Shaq als Superheld, der einer Auswahl übernatürlicher Gegner die letzte Gräte aus dem Leib prügelt. Die Vorgeschichte: Shaq tourt mit den Orlando Magics durch Japan und wird, nach der Lektüre eines Buches über die Kampfkünste, zufällig in eine geheimnisvolle Dimension transportiert. Hier sieht er sich der nicht eben leichten Aufgabe gegenüber, elf gewalttätigen Widersachern, jeder mit Special Moves, Schilden etc. ausgerüstet, Sitte und Anstand beizubringen.

Is ja doll...Wieder nur diese billige Dutzendware? Vielleicht nicht ganz. Zunächst einmal hat Shaq eine Menge Zeit in das Game investiert, es getestet, die Charakterintros geschrieben und am Gameplay mitgefeilt. Zweitens verfügt diese Cart über 24MBit, 64 Farben und eine perfekte Rotoscope-Animation mit über 7000 Grafiken. Bei Delphine hat man die japanischen Kampfspiele genauestens analysiert und ist zu dem Schluß gekommen, daß die dortigen Programmierer der übrigen Welt um Meilen voraus sind. Games im Stile von Mortal Kombat und selbst die neuen Beat `em Ups von Firmen wie Time Warner und Accolade sind in ihren Augen nicht mehr zeitgemäß. Sie glauben, die Japaner hätten das perfekte Timing entwickelt, das ein perfektes Gameplay auszeichnet - "Du vergißt, daß du ein Joypad in Händen hältst". Was ihrer Meinung nach noch verbesserungswürdig erscheint, ist die Animation sowie die Anzahl der Gegner. Schön und gut, aber die Tatsache, daß Shaquille O`Neal außerhalb der Staaten keine nennenswerte Bekanntheit ist, könnte sich ungünstig auf die Verkaufszahlen auswirken. Nun, ganz so schlimm scheint`s denn doch nicht zu sein. Du kennst ihn bestimmt aus den TV-Spots für Pepsi oder Reebok, vielleicht kennst Du auch seine Rap-Scheibe (Shaq Diesel), die in Japan ganz gut angelaufen ist. Vor gar nicht allzu langer Zeit war er darüberhinaus in England, zu einer NBA Jam-Show-Session. Und daß EA eine ganze Stange Geld in eine gehörige Werbekampagne pumpen wird versteht sich von selbst. Aber wie soll das Kind denn nun heißen? Shaq Attack wäre problematisch, denn so wird bereits Shaq`s berühmter Slam Dunk genannt. Shaq-Fu war da schon naheliegender, zumindest was die USA betrifft, denn das ist Shaq`s "Straßenname", das Game ist ein Prügelspiel und Shaq ist ein Karatefreak. Wie allerdings der europäische Markt auf das Spiel reagieren wird, bleibt abzuwarten. Immerhin scheint es, als wären EA und Delphine auch in diesem Punkt äußerst zuversichtlich. Ich denke, wir sollten dieses Spiel im Auge behalten, und rechtzeitig mit dem Sparen zu beginnen, ist sowieso nie verkehrt, oder?

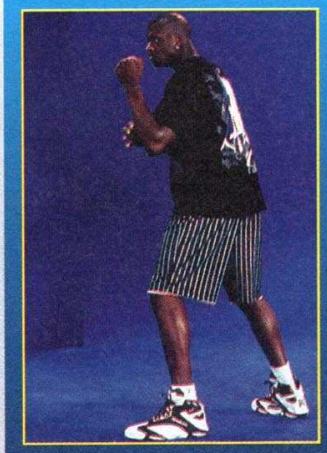
Als Hintergrund dient eine blaue Wand, die später wieder entfernt werden kann.

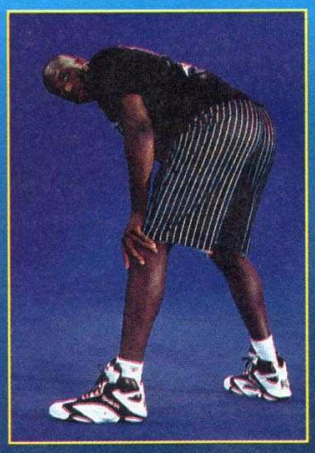


Die Animationsstufen werden auf Film festgehalten, bevor sie zur Weiterbearbeitung in den Rechner geschickt werden.

WIE DAS SPIEL ENTSTAND

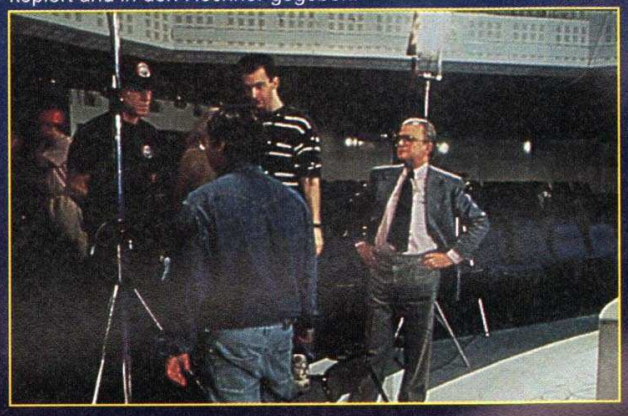
Es begann damit, daß Paul Cuisset Delphine`s Rotoscope-System noch einmal modernisierte. Statt die einzelnen Filmbilder per Hand einzugeben, wie es noch bei Flashback geschehen war, benutzte er eine Videokarte, mit der die Sequenzen direkt in den Computer geladen werden konnten. Das sparte Zeit und Geld. Nun galt es, Shaq und eine Horde von Kung Fu- und Karate-Experten ins Studio zu holen und sie vor dem blauen Hintergrund abzulichten. Leider erwies sich Shaq als nicht ganz so gelenkig, wie es im Game den Anschein hat. Die wirbelnden Roundhouse-Kicks wurden erst möglich, nachdem man im Computer auf dem digitalisierten Bild sein Hühnerbeinchen ein wenig höher geschoben hatte. Bis heute ist Shaq fest davon überzeugt, daß er für die eindrucksvollen Moves ganz allein verantwortlich ist! Das Programmierteam wollte den Grafikern in nichts nachstehen und beschloß, das komplette Entwicklungssystem umzugestalten. Das Programmieren erfolgt jetzt auf Silicon Graphics Indigo Workstations, und der Code wird per Cross-Compilation auf die Mega Drives, SNESs, Amigas oder was auch immer übertragen. (Cross-Compilation bedeutet, daß das Indigo-Programm vom Rechner so aufbereitet wird, daß es auch von anderen Formaten verstanden werden kann). Diese Methode spart Entwicklungskosten und -zeit.

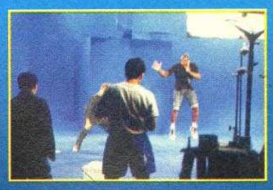




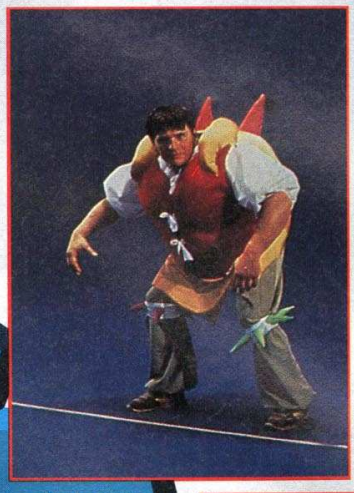
SHAQS FIGUR

Die Arbeit an Shaqs Sprite ist zeitaufwendig. Nach den Aufnahmen mit der Blue Screen wird der blaue Hintergrund vom Computer entfernt und übrig bleibt Shaq. Dann wird Shaq kopiert und in den Rechner gegeben.

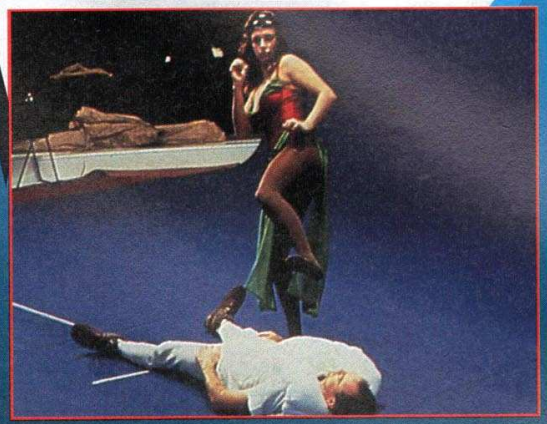




Leistungsstarke Strahler sorgen im Studio für die richtige Ausleuchtung vor dem blauen Hintergrund.



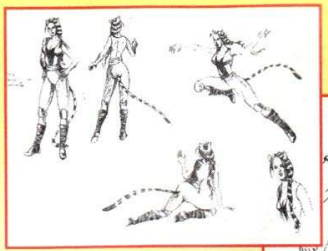
Ja, das ist ein Beat `em Up! Das erkennst Du schon an den albernen Verkleidungen der Leute.

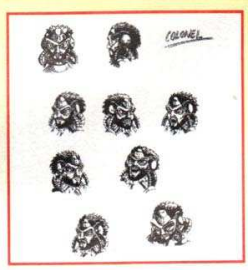


FINISH HIM! O.k., der Spruch stammt wohl aus einem anderen Game. Soll nur heißen, daß es hier anständig zur Sache geht.

STRICHMÄNNEKEN

Hier siehst Du einige Skizzen der Charaktere - als Beweis für die sorgfältige Vorproduktion im Hause Delphine.





Bernd Herfurth's FREAK'S SHOP

TELEFON: 0251 - 527854 FAX: 0251 - 527971

WESELER STR. 54 48151 Münster

MEGA DRIVE

Addams Family US	49,95
Aladdin	89,95
Alisia Dragoon	59,95
Alien 3	119,95
Alien Storm	59,95
Altered Beast	59,95
Another World	59,95
Arch Rivals	59,95
Arrow Flash	49,95
Arrow Flash us	59,95
Art of Fighting	119,95
Art Alive	99,95
Asterix	109,95
Atomic Runner	59,95
B.O.B.	69,95
Back to the Future 3	49,95
Ball Jacks	89,95
Barklay - Shut Up and Jam	59,95
Batman	59,95
Battletoads	59,95
Battletoads vs D. Dragon us	99,95
Blades of Vengeance	59,95
Bill Walsh Football	69,95
Blades of Vengeance	109,95
Bonanza Bros	59,95
Bubba 'n' Stix	59,95
Bubsy	49,95
Burning Force	59,95
Burning Force us	59,95
Busters Hidden Treasure (Tiny Toon)	59,95
Caliber 50	59,95
Captain Planet	49,95
Carmen San Diego	59,95
Castlevania	69,95
Centurion	59,95
Chakan	59,95
Chakan us	49,95
Champion W. C. Soccer	119,95
Charles Barklay	89,95
Chiki Chiki Boys	59,95
Chiki Boys us	49,95
Chuck Rock	99,95
Chuck Rock 2	99,95
Combat Cars	89,95
Cool Spot	89,95
Corporation	59,95
Cosmic Space Head	79,95
Crack Down	59,95
Crue Ball	59,95
Cyberball	59,95
Cyborg Justice	59,95
Dark Castle	59,95
Dark Castle us	59,95
Decap Attack	59,95
Decap Attack us	59,95
Develish us	59,95
Dick Tracy	59,95
DJ Boy	49,95
Double Clutch	99,95
Double Dragon 3	69,95
Dr. Robotniks Mean Bean Machine	99,95
Dracula	59,95
Earnest Evans	59,95
Empire of Steel	69,95
E-Swat	59,95
Eternal Champions	129,95
European Club Soccer	69,95
Ex Mutants	79,95
Ex Mutants us	59,95
F1 Racing	109,95
F-117 Night Storm	109,95
F15 Super Strike Eagle	69,95
Fantastic Dizzy	59,95
Fatal Labyrinth us	59,95
Fatal Labyrinth	59,95
Fire Shark	59,95
Flashback	109,95
Flicky	59,95
Gain Ground	59,95
Galares	59,95
Galaxy Force 2	49,95
Galaxy Force 2 us	59,95
Gauntlet 4	99,95
General Chaos	79,95
Ghouls 'n Ghost	59,95
G. Foreman Boxing	79,95
G Loc	59,95
Global Gladiators	59,95
Gods	49,95
Golden Axe 2	59,95
Grandslam Tennis	59,95
Green Dog	59,95
Green Dog 2	59,95
Growl	59,95
Gunship	79,95
Gunstar Heroes	99,95
Gynoug	49,95
Hard Drivin'	69,95
Hellfire	59,95
Herzog 2	49,95
Home Alone	59,95
Hyper Dunk (Basketball)	59,95
Indiana Jones	59,95
J. Madden Football '93	89,95
J. Madden Football '94	99,95
J.B. Douglas	59,95
J.B. Douglas Boxing us	59,95
James Bond 007	49,95
James Pond 2	49,95
James Pond 2	59,95
James Pond 3	59,95
Jewel Master	59,95
Joe Mantana Football	59,95
Jungle Strike	99,95
Jungtion us	59,95
Jurassic Park	89,95
Ka-Ge-Ki us	59,95
Kid Chameleon	89,95
King Of The Monsters	49,95
Klax	59,95
Landstalker	119,95
Last Battle	49,95
Legend of Galahad	59,95
LHX Attack Chopper	59,95
Lost Vikings	119,95
Lotus 2	59,95
Lotus 2 us	59,95
Mario Andretti Racing	109,95
Marko's Magic Football	129,95
Mazin Wars	59,95
McDonald Treasure Land	99,95
Mega-Lo-Mania	109,95
Mercs	59,95
Mig 29	99,95
Muhammed Ali Boxing	99,95
Mutant League Football	59,95
Mutant League Hockey	119,95
Mystic Defender	59,95
NBA All-Star Challenge	99,95
NBA Jam	119,95
NBA Showdown	119,95
NHL Hockey '94	119,95
Normy's Beach Babe	89,95
Ottifant	69,95
Out Run	89,95
Out Run 2019	89,95
Paperboy	49,95
Paperboy 2	49,95
Pete Sampras Tennis	119,95
Phelios	59,95
Phelios us	59,95
Pit Fighter	59,95
Power Challenge Golf us	59,95
Powerball us	59,95
Pro Moves Soccer us	49,95
Puggsy	99,95
R.B.I. Baseball '94	119,95
Rambo 3	59,95
Ren & Stimpy	99,95
Revenge of Shinobi	49,95
Risky Woods	59,95
Risky Woods us	49,95
Robocop 3	79,95
Robocop Vs Terminator	59,95
Rocket Knights Adventures	59,95
Rolling Thunder2	59,95
Sagaia	59,95
Sensible Soccer	119,95
Shadow of the Beast	59,95
Shadow of the Beast 2	59,95
Shadowblasters us	59,95
Shinobi 3	99,95
Simpsons Nightmare	59,95
Simpsons Krusty House	59,95
Soldier Of Fortune US	119,95
Sonic 1	49,95
Sonic 2	59,95
Sonic 3	129,95
Sonic 3 us	99,95
Sonic Spinball	89,95
Space Harrier 2	39,95
Speedball 2	59,95
Steel Empire	59,95
Steel Talons	59,95
Streetfighter 2	69,95
Streetfighter 2 us	129,95
Strider	49,95
Strider 2	69,95
Sub Terrania	109,95
Summer Challenge	49,95
Sunset Riders	89,95
Super Baseball 2020	59,95
Super Baseball 2020 us	59,95
Super Fantasy Zone	59,95
Super Hang On	59,95
Super High Impact us	69,95
Super Hydlide	59,95
Super Monaco Grand Prix	79,95
Super Smash TV	49,95
Superman	69,95
Syd of Valis	59,95
Tailspin	49,95
Talmit's Adventure	59,95
Task For Harrier US	59,95
Tazmania	49,95
Techno Clash	89,95
Terminator	49,95
Terminator 2 - Arcade	59,95
The Aquatic Games	59,95
The Lost Vikings us	109,95
Thunderforce 2	59,95
Toejam & Earl 2	109,95
Toki	59,95
Toki us	59,95
Toxis Crusaders us	59,95
Trouble Shooter us	59,95
Truxton	59,95
Turbo Out Run	79,95
Turrican us	59,95
Turtles - Hyperstone Heist us	69,95
Turtles Tournement Fighters	119,95
Twin Hawk	59,95
Two Crude Dudes	59,95
Ultimate Soccer	99,95
Universal Soldier	69,95
Ultimate Qix us	59,95
Virtua Racing Jap.	159,95
Virtual Pinball	99,95
Warpspeed	49,95
Wardner	59,95
Where in time is C. Sandiego us	59,95
Where in the World C.S.	59,95
Wild Quest us	119,95
Winter Olympics	109,95
Wiz 'n Liz	109,95
Wonderboy (Monsterworld)	59,95
World Cup USA'94	109,95
WWF Royal Rumble	119,95
Xenon	49,95
Zero Wing	59,95
Zoom	59,95
Zombies	59,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE

Mega Drive Konsole 1 & Sonic 1 & 2 pads	249,95
6-Button Joypad	39,95
Adapter für US-Spiele	29,95
EA-4-Way Adapter	69,95
Control pad	29,95
4 Spieler Adapter	59,95

MEGA CD NEUHEITEN

Vorbestellungen werden sofort entgegengenommen!

Double Switch	99,95
Dracula Unleashed	99,95
Dragon's Lair	99,95
Dune - Der Wüstenplanet	109,95
Heart Of The Alien (Another World 1&2)	99,95
Prize Fighter (Boxen)	119,95
Soulstar	119,95
Terminator	109,95

MEGA CD

Animals us	119,95
Bill Walsh College Football	99,95
Chuck Rock	99,95
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	109,95
Cobra Command us	109,95
Dracula Unleashed us	109,95
Formula 1 Racing	119,95
Ground Zero Texas	109,95
Ground Zero Texas us	119,95
Heimdall	109,95
Johnny Race	109,95
Jurassic Park	89,95
Lunar us	119,95
Microcosm	99,95
Mortal Kombat	99,95
NHL Hockey '94	109,95
Nighttrap	129,95
Prince of Persia	69,95
Puggsy	89,95
Puggsy us	109,95
Revenge Of The Ninja us	109,95
Rise Of The Dragon us	119,95
Sonic The Hedgehog	89,95
Spiderman vs Kingdom	89,95
Star Wars Chess us	119,95
Star Wars Rebel Assault us	119,95!!
Thunderstrike us	129,95
Tomcat Ally	89,95
Vay us	109,95
Wonderdog us	109,95
World Cup USA '94	109,95
WWF - Rage In The Cage	109,95
Yumeni Mystery Mansion	99,95
Sol Feace/Cobra Command	89,95
5 Spiele Disc	129,95

MASTER SYSTEMS

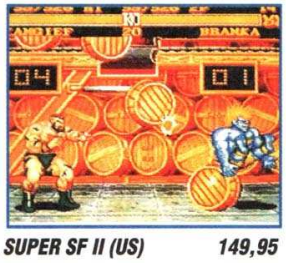
Asterix and the secret mission	79,95
Bart vs the World	79,95
Crash Dummies	79,95
G. Foremann KO Boxing	79,95
Golden Axe Warrior	39,95
Krusty's Fun House	79,95
Laser Ghost	39,95
M. Mouse - Land of Illusion	59,95
Rastan	39,95
Robocop 3	79,95
Spy vs Spy	39,95

DUNE II 119,95

DSCHUNGLEBUCH 109,95

DRAGON 109,95

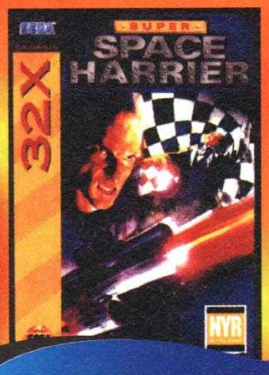
MORTAL KOMBAT II (9/94) 129,95

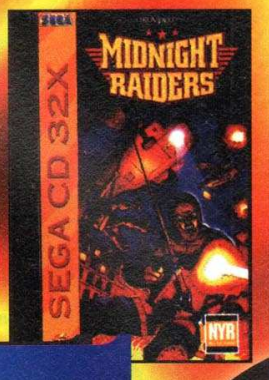


SUPER SF II (US) 149,95

MANGA VIDEOS ● SEGA ● POSTER ● NEO GEO ● CD's ● CD-ROM ● GEBRAUCHTSPIELE

Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.





SEG DREH

Und jetzt kommt die Rätselfrage: Welcher Zeitschrift würdest Du zutrauen, als erste über die Details des neuen 32-bit-Zusatzes für den Mega Drive zu berichten? Und über all die Spiele, die auf diesem System und dem normalen Mega Drive laufen? Ganz klare Antwort: SegaPro - keine andere Zeitschrift. Und jetztn Tusch und Applaus - Philip Paisnel zieht das Kaninchen aus dem Hut!

Der Mega Drive 32 paßt wunderbar in den alten Mega Drive. Sieht das nicht wie ein Pilz aus?

DER MEGA DRIVE 32 - DIE ENTHÜLLUNG!

Es ist schon verwirrend. Erst wird uns der Saturn als große Sensation angedient, dann hören wir plötzlich, daß der Mega Drive 32 das Super-Ding sein soll. Das alles ist natürlich kein Grund, den altgedienten Mega Drive resigniert in die Ecke zu stellen und zum Mensch-Ärger-Dich-Nicht-Spiel zu greifen schließlich gibt es ja das Spielemagazin SegaPro, das für Aufklärung sorgt.

Der schon vor vier Monaten angekündigte Mega Drive 32 sollte die Lücke zwischen dem alten Mega Drive und dem Saturn füllen. Die Marketing-Experten von Sega gingen zu Recht davon aus, daß die Multi-Media-Maschine Saturn mit ihrem Endpreis von etwa 900 Mark für viele Normal-Verbraucher unerschwinglich sein würde. Sie entschieden sich daher als Zwischenlösung für den Mega Drive 32, der 399 Mark kosten soll.

Der Mega Drive 32 soll schon mit einigen Bauteilen ausgestattet werden, die eigentlich erst für den Saturn eingeplant waren (Einzelheiten kannst Du im Kasten auf dieser Seite nachlesen). Neu ist, daß der Mega Drive 32 auch die Video-Leistung des Mega-CD verbessert. Diese "TruVideo" genannte Eigenschaft soll die Bildqualität erheblich verbessern. Für den Spiele-Sektor heißt das, daß es neben den "normalen" Spielen eine Reihe neuer Games für den Mega Drive 32 geben wird, die auf dem Mega-CD laufen.

Die Analyse der technischen Daten des neuen Geräts läßt den Schluß zu, daß wir Games erwarten können, die schon fast Spielhallen-Qualität haben. Allerdings geht Sega davon aus, daß die Leistung nicht ganz an ihr Titan-System heranreicht. Das geht unter anderem aus der Ankündigung hervor, daß Sega die Spielhallen-Version von Virtua Fighter mit allen wichtigen Details für das neue System konvertieren will, aberAbstriche bei der grafischen Feindarstellung machen muß. Das heißt, daß entweder die Animation nicht so geschmeidig wie auf den Spielhallen-Maschinen abläuft oder daß die Figuren weniger realistisch dargestellt sind. Wir werden ja sehen ....

SPIELE FÜR DEN MEGA DRIVE 32

Wir rechnen damit, daß der Mega Drive 32 im Herbst auf den Markt kommt. Zum gleichen Zeitpunkt dürften diese Spiele zu erwarten sein:

Doom - Ein Spiel, das aus der äußerst erfolgreichen PC-Version entwickelt wurde (24 Mbit)

Star Wars Arcade - Mit den neuesten Tricks in der Grafik-Darstellung ausgestattet (24 Mbit)

Super Motocross - Mit drei Motorrädern und 16 Strecken (16 Mbit)

Virtua Racing Deluxe - Mit allen sechs Strecken. Soll doppelt so schnell laufen, wie die Mega Drive - Version (24 Mbit)

Super Space Harrier - Aus dem gleichnamigen Spielhallen-Spiel entwickelt (24 Mbit)

Stellar Assault - Ein Shoot-'em-Up im Weltraum, in dreidimensionaler Darstellung (24 Mbit)

Super Afterburner - Realistische Flugsimulation der F-15 (24 Mbit)

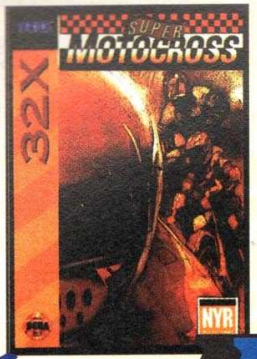
Cyper Brawl - Beat-'em-Up für zwei Spieler, im Stile wie Virtua Fighter (24 Mbit)

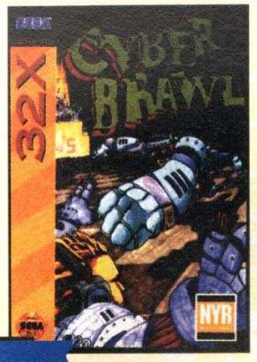
Fred Couples's 36 Hole Golf - 18 Löcher, vier Spieler (24 Mbit)

College Basketball

Metal Head

Und wie wir gehört haben, arbeitet Sega auch an neuen Versionenfür Virtua Fighter und Jurassic Park.





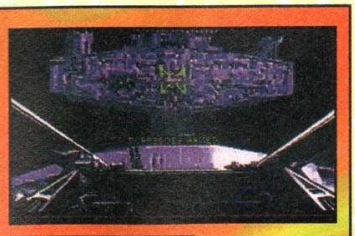
GA T AUF!

SPIELE FÜR DEN MEGA-CD 32!

Du kannst den neuen Mega Drive 32 auch zur Verbesserung des Mega-CD einsetzen! Notiere Dir schon mal folgende Spiele:

Fahrenheit CD - Als Feuerwehrmann kannst Du hier Leben retten! (ein oder zwei Spieler)

Midnight Raiders CD - Hier kannst Du mit dem Hubschrauber Apache AH64 Terroristen und sonstiges Gelichter jagen (ein Spieler)

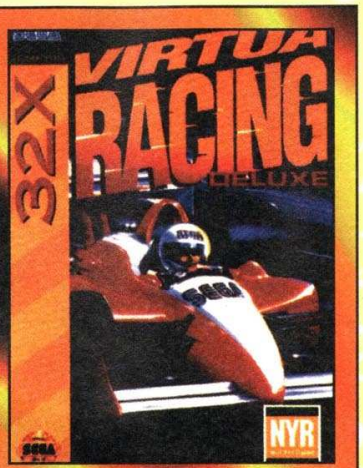


STAR WARS ARCADE

Dieses 24Mbit-Spiel für ein oder zwei Spieler wurde aus der Spielhallen-Version entwickelt. Die Konversion soll sehr gut gelungen sein, obwohl die Spielhallen-Version mit 180.000 Vielecken pro Sekunde arbeitete. Hier kannst Du gegen das Empire zu Felde ziehen, Darth Vader angreifen und schließlich den Death Star zerstören.

VIRTUA RACING

Was müssen wir dazu noch sagen? Die Mega Drive 32-Version läuft doppelt so schnell wie das schon recht flotte Spiel für den alten Mega Drive. Zum Spiel gehören vier verschiedene Blickwinkel, drei Autos zur Auswahl und sechs komplette Rennstrecken. Wenn das hier nicht das beste Virtua Racing aller Zeiten wird ...

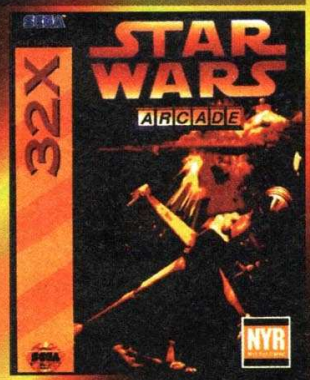


Das tolle Virtua Racing wird demnächst auch für den Mega Drive 32 zu haben sein - aber mit mehr phantastischen Details als je zuvor.

MEGA DRIVE 32 TECHNO-INFO:

- **CPU:** - 2 Hitachi 32-bit SH2 RISC Prozessoren, mit 23 MHz und 40 MIPS
- **Co-Prozessoren:** Motorola 68000 und ein neues DSP
- **Grafik:** 50.000 Vielecke pro Sekunde, Texture Mapping, Drehung
- **Farben:** 32 768 Farben zugleich darstellbar
- **Speicher:** zusätzlich 4Mbit RAM
- **Audio:** digitales Stereo
- **Preis:** 499 .- Mark
- **Erhältlich:** Herbst dieses Jahres

So sieht der Mega Drive 32 aus. Hübsch, oder?



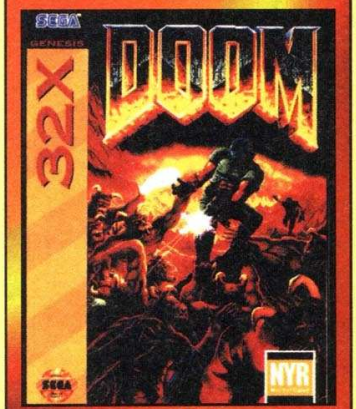
Achte auf Star Wars - die Konversion des gleichnamigen Automatenspiels. Allerdings sind bei dieser Version wohl einige Feinheiten auf der Strecke geblieben.

NEUESTE NACHRICHTEN VOM SATURN!

Der Saturn soll Ende November in Japan herauskommen! Zugleich sollen Spiele wie Clockwork Knight, Virtua Fighters, Daytona USA und Mystery Mansion auf den Markt kommen. In Japan, wohlgemerkt! In Europa werden das Gerät und die dazu passenden Spiele wohl erst ein halbes später zu kaufen sein.

DOOM

Doom wurde aus dem sehr erfolgreichen gleichnamigen PC-Spiel ent-wickelt, für das es jetzt ja auch eine Jaguar-Version gibt. Das Spiel ist ein dreidimensionales Shoot-'em-Up, in dem Du auf einem fremden Planeten durch futuristisch gestaltete Land-schaften gehst. Natürlich geht es darum, so viele Unholde wie möglich um die Ecke zu bringen, wobei Du Dich einer Reihe von Waffen bedienen kannst - von der Kettensäge bis zur Kanone. Die Grafik ist einfach erstklassig! Das Spiel gibt es auf einer 24Mbit-Cartridge und ist für einen Spieler gedacht. Doom ist ein Muß!



Doom hat schon als PC- und Jaguar-Spiel hohe Wellen geschlagen. Demnächst wird es auch für den Mega Drive 32 zu haben sein.

EXKLUSIV: MORTAL KOMBAT COMIC!

IMMERHIN TAUGST DU FÜR EINE FEINE MAHLZEIT
EINE FEINE MAHLZEIT FÜR GORO.
HA! DAS WAR NUR EIN KURZER SPASS!
ICH ERWARTE MEHR KAMPFGEIST VON DEINESGLEICHEN, DU WURM.
KERREEGH
WAA..?!?
VERZEIHE, DASS ICH DEIN MAHL UNTERBRECHE, GORO...
...ABER RAYDEN HAT DIR EINIGE WORTE ZU SAGEN.
LIGHT & DARKNESS
writer • CHARLES MARSHALL
penciller • PATRICK ROLO
inker • BOBBY RAE
letterer • DAVE LANPHEAR
color design • SCOTT SAVA
interior color • 'BU TONES
editor • MARK PANICCIA
MORTAL KOMBAT®
MALIBU COMICS

RAYDEN? WAS FÜHRT DEN DONNERGOTT IN GOROS REICH?
JOHNNY CAGE -- DER FILMSTAR, DER VON MEISTERN AUS ALLER WELT IM KAMPFSPORT UNTERWIESEN WIRD.
SONYA BLADE, EIN MITGLIED DER GEHEIMEN US-SPECIAL FORCES UND EINE DER BEGABTESTEN KÄMPFERINNEN DES LANDES.
LIU KANG, EINST MITGLIED DES GEHEIMBUNDES WEISSER LOTUS, REPRÄSENTIERT DIE INTERESSEN UND PHILOSOPHIEN DES ORDENS DES LICHTS.
MIT DEM STARKEN GORO AUF IHRER SEITE...
...KÖNNTE SHANG TSUNG, DER VERRÄTER ENDLICH BEZWUNGEN WERDEN.
ICH LADE DICH EIN, DICH JENEN ANZUSCHLIESSEN, DIE AUF DER SEITE DES LICHTES KÄMPFEN.
DAS TRAINING HAT SCHON BEGONNEN. MAN BEREITET KÖRPER UND GEIST AUF DIE HÄRTEN DES MORTAL KOMBAT VOR.
WIE DU WEISST, STURMKRIEGER, BIN ICH EIN GESCHÖPF DER DUNKELHEIT.
ICH HASSE DAS LICHT.
ICH HASSE DICH.
3

© 1992 MORTAL KOMBAT ® is a trademark of Midway ® Manufacturing Company. All rights reserved. Used under license.

P.S. TKS TO NICK MERRITT FOR THE HELP- CHEERS BIG EARS

DER SEGA SPEZIALIST

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

MEGA DRIVE

Mega Drive II ohne Spiel 189,-
Mega Drive II Sonic 2 Set 289,-
(mit Sonic 2 Und 2 Joyp.)
Multi Mega (Limit.Edition) 979,-
incl. Sonic 2 Ecco CD; Road Av.; 6 Butt. Contr.;
Scart Kabel;Netzteil; Batterien
6 Button Contr. 39,-
6 Button Infrarot (2 Pads).....89,-
RGB Kabel (bitte angeben od für MD 2 od. 1) .29,-
Action Replay 2 Pro 99,-
Andretti Racing 109,-
Art of Fighting 109,-
Bubba & Sticks LA 109,-
Cool Spot Summer Pack (T-Shirt & Brille). 89,-
Dragon 109,-
Dschungelbuch 109,-
Dune 2 119,-
Eternal Champions..... 139,-
FIFA Soccer (Elec. Arts) 109,-
Incredible Hulk 119,-
Joe & Mac 99,-
John Madden F.94 119,-
Landstalker dt Texte 119,-
Lost Vikings 109,-
Marko's Magic Football 119,-
McDonald Treasure Land..... 99,-
Mortal Kombat II (24 MB)(5.Sept) 134,-
NBA Jam 119,-
NHL Hockey '94 99,-
Pete Sampras Tennis 109,-
PGA Euro Tour..... 99,-
RBI Baseball..... 114,-
Rock 'n Roll Racing..... 99,-
Shadow Run 114,-
Simpson's Virtual Bart (Aug) 109,-
Sonic Spinball 119,-
Sonic 3 139,-
Spiderman Maximum Carnage (Sept) 124,-
Sprocket & Plug 119,-
Star Trek Next. Gen 139,-
Streets of Rage 3 129,-
Super Street Fighter II (Sept) 134,-
Virtua Racing..... 169,-
World Cup USA '94 109,-
WWF Royal Rumble 119,-

Jungle Book.....109,-

Mortal Kombat II (5 Sept) 134,-

Dune 2 119,-

Star Trek TNG.....139,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

Falls Sie ernsthaft interessiert sind eine Theo Kranz Filiale in Ihrer Stadt zu eröffnen, rufen Sie uns einfach an.

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

Versand per Nachname. .....DM 8,-
UPS..... .....DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

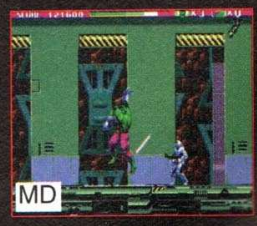
...andstalker 119,-

Maximum Carnage (Sept) 124,-

Marko's Magic Football....119,-

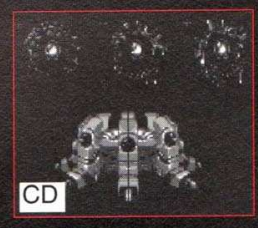
Fifa Soccer 109,-

...HL Hockey '94.....99,-



Incredible Hulk.....119,-

Streets of Rage 3.....129,-



Soul Star CD 119,-

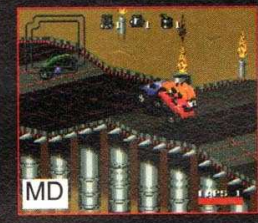
Street Fighter II (24mbit)....

Castlevania 79,-

Virtua Racing 169,-

Dragon 109,-

Lost Vikings.....109,-



Rock & Roll Racing.....99,-

Power Monger.....119,-

Tomcat Alley 89,-

Multi Mega CDX 979,-

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE

Aero Blaster US 59,-
Agassi Tennis 69,-
Aladdin 89,-
Asterix..... 89,-
Blades of Vengeance..... 69,-
B.O.B. 59,-
Bubsy 69,-
Castlevania 79,-
Double Clutch (Autorennen) 49,-
Fatal Fury 79,-
Hook 79,-
Hyper Dunk..... 89,-
James Pond 3..... 79,-
Rocket Knight Adv..... 59,-
Spiderman Vs Kingspin 69,-
Street Fighter II..... 79,-
The Ottifants..... 79,-
Tiny Toons 59,-
Toe Jam & Earl 2 89,-
Turtles Hyperstone Heist 59,-
Zombies 59,-

MASTER SYSTEM

Donald Duck..... 39,-
Mickey Mouse 2 Land of Illusion 39,-
Parlour Games 49,-

GAME GEAR

Global Gladiators 39,-
Wimbledon 39,-

MEGA CD

Mystery Mansion..... 99,-
Robo Aleste 89,-

Alle Spiele in deutscher Version. Auf alle Sega-Geräte und Sega-Spiele 1 Jahr Garantie. Täglich Neuheiten

Nur solänge Vorrat reicht.

MASTER SYSTEM

Master System mit Sonic + 3 Spiele Kassette 99,-
Master System Sonic Set 99,-
Aladdin 94,-
Donald Duck 2..... 89,-
Dragon/Bruce Lee 89,-
F-1 79,-
Jungle Book (Dschungelbuch) 89,-
Micro Machines 79,-
Road Rash 84,-
Star Wars 79,-
Streets of Rage II..... 79,-
World Cup USA '94 79,-

GAME GEAR

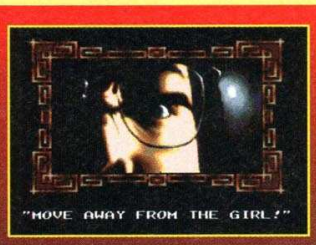
Game Gear TV Set 289,-
Action Replay Pro 69,-
Aladdin 89,-
Donald Duck 2..... 89,-
Dragon/Bruce Lee..... 89,-
F-1 79,-
Jungle Book Das Dschungelbuch 79,-
Kawasaki Super Bikes (Sept) 89,-
Micro Machines 79,-
Marco's Magic Football 79,-
Mortal Kombat II (Sept) 89,-
NBA Jam 89,-
Pinball Wizard 79,-
Power Strike II 74,-
Road Rash 84,-
Sonic Spinball 79,-
World Cup USA '94 79,-

MEGA-CD II

Mega CD Spielebuch 19,80
Mega CD II mit Road Avenger 539,-
(1 Jahr Garantie)
Mega CD II ohne Spiel mit CD Spielebuch 499,-
Double Switch 109,-
Dragon's Lair..... 99,-
Dune CD 109,-
FIFA Soccer CD 109,-
Ground Zero Texas..... 99,-
Heart of the Alien..... 109,-
Jurassic Park CD..... 89,-
Lunar Silverstar (Aug) 119,-
Mega Race 99,-
Monkey Island (Aug/Sept) 119,-
Mystery Mansion..... 99,-
NHL '94 CD 99,-
Powermonger CD..... 119,-
Prize Fighter 119,-
Silpheed 89,-
Sonic CD..... 89,-
Soul Star (August) 119,-
Thunderhawk 99,-
Tomcat Alley..... 89,-
WWF CD 109,-

REVIEW

DRAGON



Die Bilder in der Einleitungs-Sequenz, die die Geschichte von Bruce Lee erläutert, sehen wirklich so glatt wie im Fernsehen aus.

Das stärkste Beat-'em-Up aller Zeiten war Street Fighter II und das bisher schlimmste Spiel-Gemetzel hörte auf den Namen Mortal Kombat. Turtle Tournament Fighters wollte beiden nacheifern - was herauskam, war aber nicht viel mehr als ein Abklatsch. Und jetzt bringt Virgin Dragon auf den Markt, ein neuer Versuch, das schon etwas angejahrte Konzept der Beat-'em-Up's wieder aufzupolieren. Das neue Spiel basiert auf der Lebensgeschichte des Kampfsportlers und Schauspielers Bruce Lee, der in Hongkong geboren wurde und in den USA aufwuchs. Seine Aufgabe ist es in dem Spiel, das böse Phantom zur Strecke zu bringen, das seine Familie generationenlang heimgesucht hat. Peter Wolter hat versucht, herauszufinden, ob der König des Kung-Fu stark und listig genug ist, seine Vorfahren zu rächen.

Nicht zum ersten Mal sehen wir auf dem Bildschirm Bruce Lee's schweißglänzenden Oberkörper und seine gummigleichen Arme und Beine. Es gab schon für CBM64 einen Titel namens Bruce Lee, einen Plattformer. Hier, auf dem Mega Drive, geht es etwas anders zur Sache, hier gibt es sogar die Möglichkeit, zu zweit oder zu dritt zu spielen.

Also, rein mit der Cartridge in's Gerät. Und was sehen wir? Zunächst einmal keine Möglichkeit, verschiedene Figuren zu wählen. Es gibt hier die altgewohnten Energie-Balken, ein paar nette Angriffsarten, ein wenig Bildschirm-Wackeln um den Knockout eines Gegners plastisch zu untermalen ... tja, alles ist irgendwie bekannt. Du schlägst einen Gegner und dann geht es gleich weiter zum nächsten, den Du dann auch schlagen mußt. Und schließlich hast Du den Endgegner erreicht, das Phantom, und fragst Dich, wo denn die Bonus-Level und die Special Moves geblieben sind. Es gibt zwar eine Trainings-Sektion, in der Bruce sich perfektionieren kann - aber die Spielanreize sind doch zu gering, um richtig Spaß haben zu können.

Verglichen mit Street Fighter II ist Dragon nur halb so realistisch. Lee hat zwar 40 verschieden Angriffs-Techniken zur Verfügung - aber in einem hektischen Kampf hast Du nichts davon. Die Bewegungen der Figuren sind mir nicht geschmeidig genug und außerdem gibt es noch eine kleine Verzögerung zwischen dem Knopfdruck auf dem Joypad und der dazugehörigen Bewegung auf dem Bildschirm. Irgendwie drängt sich der Eindruck auf, als ob Dragon nicht gerade zur Ersten Liga gehört. Die sechs Knöpfe auf dem Joypad sind die reine Verschwendung ...

Sicher, die Figuren sind ansprechend und detailliert gezeichnet, die Schatten stimmen, die Farben sind mit Geschmack ausgesucht. Eigentlich schade, bei diesen Voraussetzungen hätte es eigentlich ein wunderbares Spiel werden kön-

Keine Bange, Jungs, alles im Griff! Bruce treibt sich hier in einem Gelände herum, auf dem ein Film gedreht wird. Er prügelt sich mit einem akrobatischen Mädchen, das einige tolle Tricks mit der Stange kann.

Hier mußt Du den Gegner auf geschickte Weise fertig machen. Achte darauf, daß der Sprung richtig angesetzt ist.

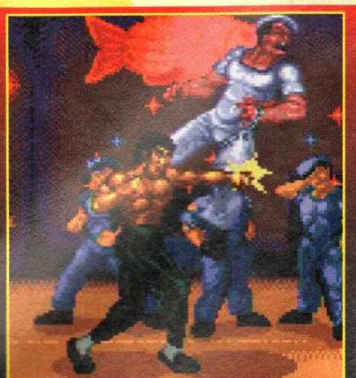
Sobald Du den Gang erreichst, hast Du plötzlich zwei Gegner vor Dir. Hier mußt Du schon verdammt gut sein.

DIE SIEBEN HITS VON BRUCE LEE!

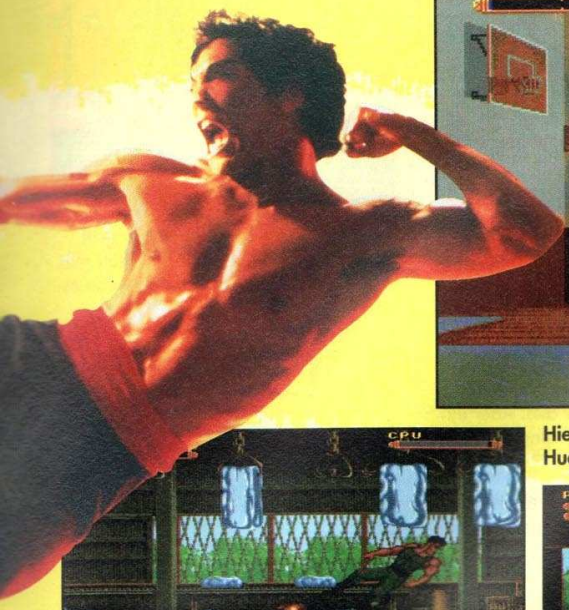
1 Paß auf diese verflixte Kette auf. Dieser Seemann ist verflucht schwer zu schlagen.

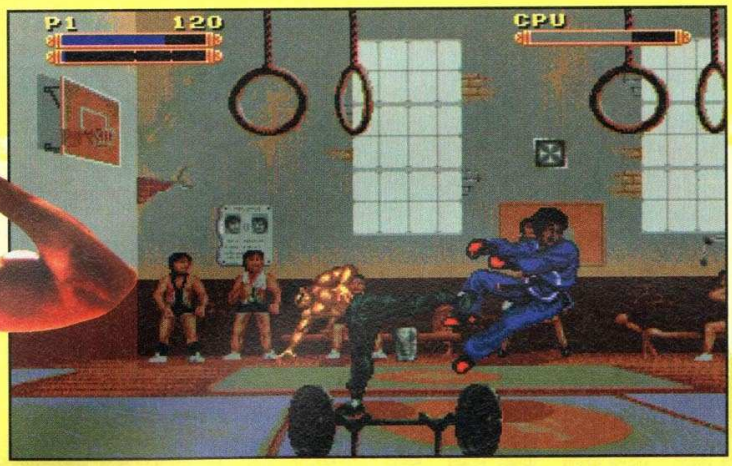
2 Und jetzt der Kung-Fu-Schlag - sehr effektiv!

3 Bist Du fit? Ein fliegender Tritt raubt dem Gegner allen Kitt.

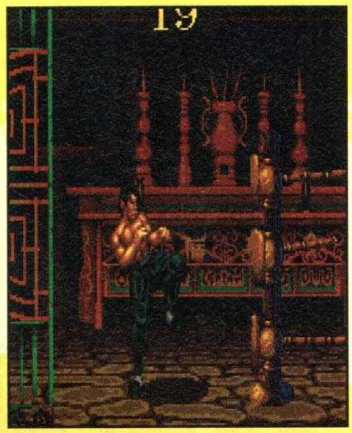


4 Ein Schlag, nur so - aber äußerst wirkungsvoll!





Hier in der Sportschule bringt sich Bruce mal wieder in Form. Huaaaah!

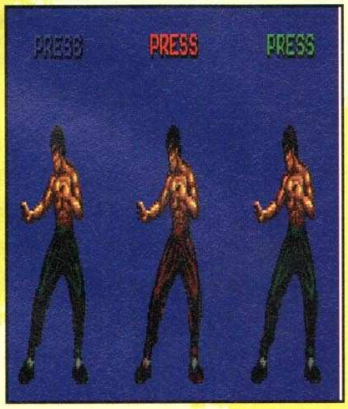


Wenn ein einzelner Bruce mit den Bösewichtern nicht mehr klar kommt - vielleicht helfen dann drei? Drei Spieler können sich hier zu gleicher Zeit vergnügen.

Bruce muß erst einmal Eis zertreten, um den Kältefaktor zu bekommen. Sein Gegner bekommt hier den tief angesetzten Tritt verpaßt und ist dann aus dem Rennen.

Es geht jetzt um Ausdauer und Stehvermögen. Du mußt das Eis zertreten, um an die dahinter verborgene fiese Figur heranzukommen.

Wenn Ihr zu zweit spielt, hat der eine Bruce eine blaue, der andere eine rote Hose.



nen. Für's Auge ist es ja ganz gut - aber leider fehlt dem Spiel das gewisse Etwas, das den Adrenalinspiegel aufkochen läßt.

Ein wenig mehr Spielfreude bereitet glücklicherweise der Kampf-Modus, in dem zwei Spieler gegeneinander antreten. Es gibt sogar die Möglichkeit, daß zwei oder drei Spieler als Team gegen verschiedene Gegner kämpfen. Da kann sich sogar eine richtige Saalschlacht entwickeln und Lee ist sogar in der Lage, mit einigen der Hintergrund-Figuren gemeinsam zu agieren.

Insgesamt gibt es 30 Gegner - am eindrucksvollsten sind wohl der Seemann mit der Kette und die stockschwingende Domina. Auch das Kühlhaus ist ganz spannend - wenn Du hineinkommst, mußt Du erst einmal einige Eisblöcke zertreten, bevor Du auf Deinen Gegner triffst. Aber alles in allem gesehen ist das Spiel doch etwas müde.

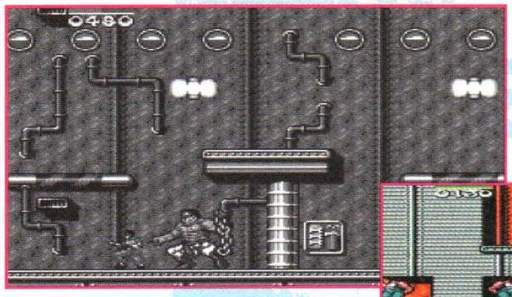
In einem ordentlichen Beat-'em-Up mußt Du zwischen verschiedenen Figuren wählen können, Du brauchst Bonus-Level und viele verborgene Angriffs-Möglichkeiten, die den Spielern mehr Flexibilität bieten. Leider ist das alles bei Dragon etwas zu kurz gekommen. Bei den wenigen Tricks, die Dragon bietet, kommt einem der Verdacht, daß der erwartete Dauerspaß verdammt viel Ähnlichkeit mit dem Endgegner hat: er ist nämlich nicht mehr als ein Phantom.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Ein Ziemlich müdes Beat-'em-Up, das wohl niemanden vom Hocker Hebt. An Street Fighter II und Eternal Champions reicht es bei weiten nicht heran."

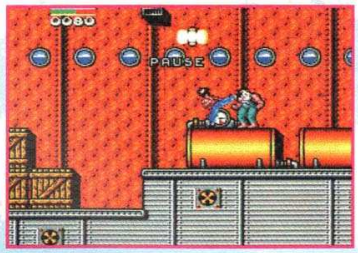
REVIEW

DRAGON

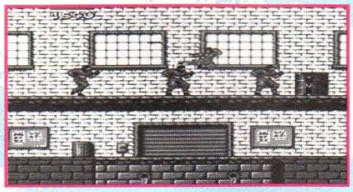


Dies hier ist der Boss am Ende des ersten Level. Ein paar Tritte und schon ist er weg vom Fenster - ganz einfach. Oder auch: zu einfach!

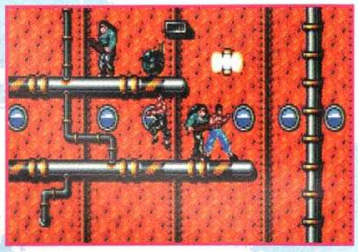
Hier siehst Du den Super-Sprung von Lee. Daß die Sprünge in einem Game in der Realität nicht unbedingt nachvollziehbar sind, wissen wir alle. Aber ein derartig übertriebener Sprung ist einfach lachhaft.



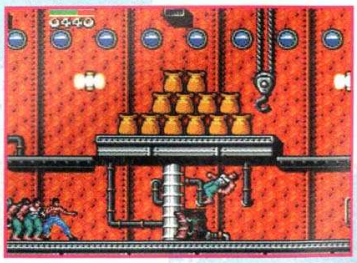
Hoch angesetzte Tritte sind im Angriff sehr wirkungsvoll. Warum soll man sich mit anderen Techniken plagen, wenn es so einfach geht?



Diese Szene spielt sich in Victoria Harbour ab. Glaube aber nicht, daß das Spiel in dieser Umgebung anders als in den anderen Leveln ist - es ist überall gleich. Leider.



Das Spiel zu zweit ist ein wenig interessanter, als wenn Du Dich alleine damit herumquälst. Im Team kommst Du hier schneller durch.



Ein herzliches Willkommen an Bruce Lee, den amerikanisch-chinesischen Helden, den Meister der fliegenden Tritte und der präzisen Kung-Fu Schläge! Lee ist ein Kämpfer und sein Lebensziel ist es, das Phantom zu erledigen - den Geist, der seine Vorfahren schon seit Generationen belästigt. Du hast hier die Chance, Lee's Rolle zu übernehmen - hier kannst Du jede Figur, die Dir über die Bildschirm-Anzeige läuft, mit zahlreichen Kombinationen von Tritten und Schlägen aus dem Wege räumen. Hier ist vieles drin: fliegende Tritte, der Rundschlag oder die explodierende Faust! Das, was Du hier siehst, ist eine Solo-Vorführung in der Kampftechnik Kung Fu - allerdings stellt sich wieder einmal die bohrende Frage, ob dieses Game den Maßstäben gerecht werden kann, die Mortal Kombat gesetzt hat.

Game Gear - Besitzer sind in der letzten Zeit ziemlich üppig mit Beat-'em-Up's bedient worden - die Stichworte Streets of Rage und Mortal Kombat stehen für viele andere mehr oder weniger gute Spiele. Und jetzt gibt es wieder ein neues Spiel dieses Genre: Dragon, mit vielen Angriffs-Kombinationen, aber alles in einen Plattformer verpackt. Du spielst in diesem Game den Kampfsportler Bruce Lee. Du mußt Dich dabei durch die verschiedenen Level hindurchprügeln und jede Figur angreifen, die Dir in den Weg tritt.

Entsprechend den Ankündi-gungen hatte ich von diesem Spiel eigentlich große Dinge erwartet. Leider ist es eine Enttäuschung: Dragon ist einer der simpelsten Plattformer, die ich seit langem gesehen habe. Die Hintergründe sind einfach, die Level sehen alle gleich aus und spielen sich auch so und dieselben Objekte tauchen immer und immer wieder auf. Auch die Angriffstechniken der Gegner sind immer wieder gleich. Und daß man hier und da irgendwelche Gegenstände mitnehmen kann, reißt den versierten Spieler auch nicht vom Hocker. Da tauchen schon quälende Erinnerungen an das unsägliche Robocop auf, wenn man über den Bildschirm schleicht und nur noch diese unerträglich einfallslosen Gegner beiseite scha-ffen muß. Der lächerliche Super-Sprung, mit dem Du einige Etagen höher springen kannst, rundet den negativen Gesamteindruck nur noch ab.

Der einzige Lichtblick in diesem Trauerspiel sind Lee's Angriffs-Techniken. Immerhin beherrscht er einige unterschiedliche Tritte und Schläge, die in der Kombination ab und zu so etwas wie Spaß am Spiel auslösen. Und ein weiterer Spielanreiz ist es, nach den richtigen Power-Up's zu suchen, die es Lee erlauben, seine Kampftechnik immer weiter zu verfeinern und auszubauen.

Wenn Du von diesem Spiel auch nur ein wenig Spannung erwartest, dann solltest Du es gemeinsam mit einem Freund oder einer Freundin spielen. Eines steht jedenfalls fest: Mortal Kombat und Streets of Rage sind um Klassen besser. Für 2Mbit Speicherkapazität ist Dragon bei weitem zu schwach auf der Brust.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Nicht so schlecht wie Robocop, aber trotzdem nur ein Leichtgewicht mit wenuig Power und wenig originellen Gameplay Enttäuschend!"

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 089/4802913

ACHTUNG !!! AB SOFORT GEÄNDERTE VERSANDKOSTEN !!!!!
AB 3 ARTIKELN LIEFERN WIR VERSANDKOSTENFREI !!!

Gilt nur für Bestellungen, die bis 30.06.1994 bei uns eingegangen sind

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	**79,90**
funktioniert auch als NTSC Adapter	
MULTI CD	**899,90**
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot	
2 Stück kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham´s Battlet. d	45,90
Addam´s Family d	**39,90**
Aero the Acrobat us	59,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Andre Agassi Tennis d	**35,90**
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	**35,90**
Asterix d	99,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	**89,90**
Bart´s Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	**59,90**
Biohazard d	39,90
Blades of Vengeance d	39,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	45,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubsy d	45,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	**35,90**
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	**89,90**
Chakan d	59,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	**39,90**
Clue us	49,90
Cool Spot d	79,90
Cosmic Spacehead d	**49,90**
Crackdown d	35,90
Crudebusters d	45,90
Crueball d	**39,90**
Cyborg Justice d	39,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	**99,90**
DJ Boy d	**35,90**
Dick Tracy d	**39,90**
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon´s Fury d	55,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Double Dragon 3 d	**45,90**
Double Sports d	**79,90**
(EA Icehockey & John Madden Footb)	
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	**9,90**
Dune II d (ab 11.5.)	**109,90**
Dynamite Duke	39,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
European Golf Tour d	89,90
European Club Soccer d	49,90
Eternal Champions d	**109,90**
Eternal Champions us	89,90
F 1 Race	**59,90**
F15 Strike Eagle	**109,90**
F 117 d	99,90
Fantasy Zone d	39,90
Fantasy Zone j	29,90
Fantastic Dizzy d	**49,90**
Fatal Fury d	**69,90**
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	**29,90**
Flashback	99,90
Flintstones d	59,90
G - Loc d	39,90
Gainground d	39,90
Galahad d	39,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	79,90
Georg Foreman I	49,90
General Chaos d	**79,90**
Ghost´n Ghouls d	35,90
Ghostbusters d	35,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	49,90
Golden Axe d	45,90
Golden Axe II d	79,90
Granada I	29,90
Greendog d	**39,90**
Gynoug dt	**35,90**
Hard Driving d	49,90
Haunting d	**69,90**
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	39,90
Hook d	39,90
Immortal d	**39,90**
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	**59,90**
Jewel Master d	35,90
Jordan vs Bird d	**49,90**
Joe Montana ´93 d	45,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	**49,90**
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike d	**69,90**
Jurassic Park d	89,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	39,90
King of Monsters d	**29,90**
Klax d	**39,90**
Krusty´s Funhouse d	39,90
Landstalker d	**119,90**
Lemmings d	39,90
Lethal Enforcers d	
mit Pistole	**129,90**
LHX Attack	45,90
Lotus Turbo Ch.	45,90
Lotus II	59,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	**39,90**
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Mega Turrican us	**109,90**
Marble Madness d	39,90
Mc Donald Land	**99,90**
Mercs d	**39,90**
Mickey & Donald d	59,90
Mickey Mouse d	**39,90**
Might & Magic d	49,90
Monaco GP 2 I	39,90
Monaco GP 1 d	39,90
Mortal Kombat d	**89,90**
Mutant League Fb.d	39,90
Mutant League Hockey d	**59,90**
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	**99,90**
NBA Showdown d	**99,90**
NHLPA ´93 d	39,90
NHLPA ´94 d	**99,90**
Normy´s Beach Babe d	**89,90**
Olympic Gold d	**39,90**
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	39,90
Paperboy d	**35,90**
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	39,90
PGA 2 Golf d	**79,90**
Powermonger	39,90
Pro Quaterback us	29,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	59,90
Rambo III d	**49,90**
Ranger X d	79,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Rings of Power I	29,90
Riskey Woods d	39,90
Roadrash j	39,90
Roadrash d	49,90
Robocop 3 d	**49,90**
Robocod d	45,90
Robocop vs Terminator d	99,90
Rocket Knight d	89,90
Rolo to the Rescue d	49,90
Royal Rumble d	**89,90**
Senssible Soccer d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Shining in the Darkness d	**49,90**
Skitchin d	**89,90**
Simpsons Barts Nightm.d	39,90
Simpsons Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle`n Roll d	39,90
Sonic d	49,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	**119,90**
Sonic Spinball d	79,90
Son of Chuck d	89,90
Speedball 2 d	39,90
Spiderman j	29,90
Spiderman d	39,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Streets of Rage 3 j	129,90
Strider I	45,90
Strider d	45,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	39,90
Summerchallenge d	**39,90**
Sunset Riders d	49,90
Superman d	49,90
T2 Judgement Day	109,90
Talespin d	39,90
Talmit´s Adventure d	99,90
Task Force us	39,90
Tecmo Soccer I	**59,90**
Technoclash d	**39,90**
Terminator d	49,90
T2 Arcade	39,90
T 2 Judgement Day d	**39,90**
Testdrive II d	89,90
Thunderblade d	39,90
Thunderforce 2 d	59,90
Thunderforce 4 d	29,90
Toe Jam & Earl 2 d	99,90
Toki d	99,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	**89,90**
Turtles T. Fighters d	39,90
Two Crude Dudes	89,90
Universal Soldier d	**39,90**
Valis SD j	35,90
Verytex I	79,90
Virtual Pinball d	39,90
Virtual Racing j	39,90
Volviev j	39,90
Wani Wani World I	29,90
Warpspeed d	**89,90**
Wimbledon Tennis d	59,90
Winterchallenge d	**49,90**
Winter Olympics d	79,90
Wonderboy III d	49,90
Wonderboy V d	29,90
World of Illusion d	39,90
Wrestlemania d	39,90
WWF Royal Rumble d	**49,90**
Xenon 2 d	49,90
Zero Wings I	45,90
Zero Wings d	99,90
Zombies d	89,90
Zool d	49,90

MEGA CD

MEGA CD 2 o. Sp.	**399,90**
MEGA CD 2 m. Sp.	**449,90**
CDX Adapter	79,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	79,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
F1 Circus j	129,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero Texas d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Hook d	89,90
Hook us	59,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Lethal Enforcers d	**149,90**
mit Pistole	
Marky Mark us	59,90
NHL ´94 d	99,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Revenge of the Ninja us	99,90
Rise of the Dragon us	109,90
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	69,90
Sonic d	89,90
Stellar Fire us	99,90
Time Gal us	69,90
Wingcommander us	119,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90

SEGA MASTER

Aerial Assault	39,90
Alien Syndrome	39,90
Andre Agassi Tennis	39,90
Carmen Sandiego	39,90
Cyber Shinobi	39,90
Danan	39,90
Donald Duck	39,90
Dragon Crystal	39,90
Eswat	39,90
Gainground	39,90
G - Loc	39,90
Great Baseball	39,90
Missile Defender	39,90
Monaco GP	39,90
New Zealand Story	39,90
Outrun Europe	39,90
Outrun	39,90
Pitfighter	39,90
Putt & Putter	39,90
Renegade	39,90
Shadow of the Beast	39,90
Thunderblade	39,90
Xenon 2	39,90
Y´s-Vanished Omen	39,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
je nach Verfügbarkeit
I = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90
Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei (Bedingungen nur gültig bis 30.06.1994)

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074
PREISE Stand 20.05.1994

PREISE GELTEN NUR SOLANGE VORRAT REICHT !!!

Diese Schützen hier können wirklich unangenehm werden. Ein Alptraum!

Gehe den radioaktiven Kisten aus dem Wege, die hier überall herumliegen.

Diese Galgenvögel sind ja grafisch wunderbar detailliert dargestellt. Schau sie Dir aber nicht zu lange an - mit ihnen ist nämlich nicht gut Kirschen essen!

Wir schreiben das Jahr 2064. Der Krieg zwischen den Korporierten ist in vollem Gange, die Kontrahenten entwickeln Waffen, die die Welt noch nicht gesehen hat. Diese Massenvernichtungsmittel können aber nur mit Hilfe von Meridium produziert werden, eines Stoffes, der sich ausschließlich auf dem Planet Mandlebrot's World findet - läppische acht Lichtjahre entfernt. Gesteuert von dem Computer MOSES arbeiten dort die Roboter, während die Kolonisatoren (wie im realen Leben ja auch) auf der faulen Haut liegen und sich an geistigen Getränken laben. Und eines Tages gelingt es einem konkurrierenden Bergbau-Unternehmen MOSES einen Computervirus einzupflanzen. Den Rest können wir uns schon denken: die Hölle bricht aus, die Kolonisten laufen Gefahr geröstet zu werden und das Battlecorps (Kampfgruppe) muß sie retten.

Vorweg: Silpheed, Wing Commander, Thunderhawk und den ganzen Rest kannst Du vergessen. Battlecorps ist das unglaublichste Spiel für den Mega-CD, das ich je gesehen habe. Angesichts dessen, was das Entwicklungs-Team von Core Design auf die Beine gestellt hat, sollten sich alle anderen Spiele-Entwickler der Welt vor Scham in die Ecke stellen und bis hundert zählen. Die Spielidee ist eigentlich nichts Neues: Du streifst in Deinem Fahrzeug durch verschiedene Landschaften, knallst die außer Kontrolle geratenen Roboter ab, holtst Dir jede Menge Power-Up's und stehst zum Schluß vor dem mittlerweile total durchgedrehten Computer MOSES. Fangen wir zuerst einmal mit der Grafik an: Battlecorps benutzt dieselbe Technik wie Thunderhawk, kann also die Sprites (Figuren) vor einem bewegtem Hintergrund darstellen. Allerdings sind die Sprites "gerendered" (bearbeitet), was der gesamten Grafik Darstellung eine erstaunliche Qualität gibt. Sämtliche Details wurden äußerst sorgfältig durchmodelliert - etwa die kaum spürbare Auf- und Abwärtsbewegung der Bilddarstellung, wenn Du Dich durch die Landschaft bewegst. Schau Dir die Screenshots aus dem Aqua-Level an, dann siehst Du, was ich meine: etwa die sich in der Strömung bewegenden See-Anemonen, Blasen und die umherschwimmenden Fische.

Das Spiel umfaßt 13 verschiedene Einsätze, wobei jedesmal ein Auftrag zu erledigen ist. Wie in Thunderhawk gibt es sehr viele verschiedene Gebiete - etwa Aqua oder Lava (im Kasten findest Du einige davon), in denen Du Dich jeweils unterschiedlich verhalten mußt. Im Lava-Level z.B. mußt Du ständig auf Deinen Hitze-Pegel achten. Wenn Du also zu nahe und zu lange an die Lava-Löcher herantrittst, schmilzt Du. Im Aqua-Level funktionieren verschiedene Waffen nicht, z.B. der Flammenwerfer. Es gibt auch keinen Mangel an den üblichen Weltraumfallen, wie etwa schwebenden Minen, bösartigen Fördermaschinen oder tödlichen Laser-Türmen. Die meisten von ihnen lassen sich schnell ausschalten, obwohl Du mit Deiner Munition möglichst sparsam umgehen solltest.

DAS BATTLECORPS

Wer sind denn nun diese Superhelden? Abgesehen davon, daß sie sich mit der Todesverachtung von Selbstmördern in den Kampf stürzen, sind sie die wichtigste Kampfgruppe in der Galaxie A1. Und was heißt das in der Praxis? Die Walkers, die diese Leute fahren, werden aus dem Orbit heraus fernbedient. Das heißt, sie sitzen gar nicht selbst in den Walkers - wenn Du also ein Leben verlierst, brauchst Du nur eine andere Figur zu wählen und das Spiel fortzusetzen.

BECKY OJO

Die einzige Frau in einem solchen Team zu sein, könnte sich als problematisch erweisen - aber nicht bei unserem Mädchen hier! Sie ist bekannt dafür, daß sie durch ihren bloßen Blick anderen Leuten die Haut abziehen kann. Sie kann sogar mit ihren Fingernägeln Messer schärfen. Sonja Blade aus Mortal Kombat sieht dagegen wie ein unschuldiges Schulmädchen aus.

DIKA A'JANG

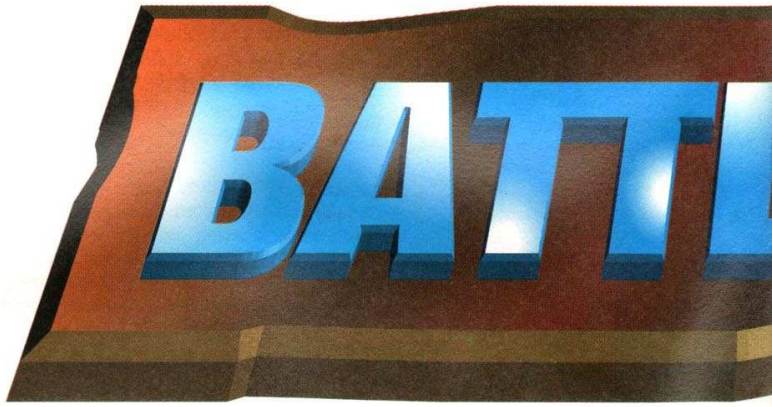
Dika ist ein Außerirdischer, der im Hauptquartier des Battlecorps nur gehänselt wird.

JACK CUTTER

Jack gehört zu denjenigen sensiblen Menschen, die immer dann andere Leute umbringen, wenn sie sensibel genannt werden.Er trägt Schulterklappen, die so angelegt sind, daß sie die Bewegungen des Oberkörpers voll einschränken. Das macht aber überhaupt nichts - seine Zehen alleine sind so tödlich, daß er den Rest des Körpers überhaupt nicht braucht.

LT CALGARY

Wenn Calgary nicht gerade seine Leute direkt anschreit, kreist er in einem Raumfahrzeug um den Planeten und schreit sie über Funk an. Außer Dienst ist er aber der beste Boss überhaupt und lädt seine Leute zum Bier in der Kneipe ein, wobei er aber zu erwähnen vergißt, daß Rattengift drin ist. Ihn umzubringen wäre noch zu schade für ihn.



Versuche, einige Raketen gegen diese Unholde abzufeuern. Nach zwei Treffern sind sie hin.

BLICK AUS DEM COCKPIT

WAFFENAUSWAHL (siehe den Kasten rechts von diesem Screenshot)

RADAR Warnt Dich rechtzeitig vor Feinden und Minen

STEUERUNG DER BEWEGUNG Beschleunigen, verlangsamen oder anhalten

SCHUTZ Du kannst Deinen Schutz aufpowern, wenn Du die richtigen Power-Up's findest.

Es gibt auch Power-Up's für den Schutz gegen Angriffe. Allerdings mußt Du unter gewissen Umständen den Schutz deaktivieren, um Zutritt zu bestimmten Regionen zu bekommen. Und im Aqua-Level Numero Zwo ist es plötzlich Deine Aufgabe, Dich zu verteidigen, statt anzugreifen. Lobend muß ich auch die Musik erwähnen. Hier gibt es kein Keyboard-Gewimmer, sondern röhrende Rock-Gitarren wie etwa auf den Lava-Leveln oder die etwas träumerische Untermalung in den Aqua-Abschnitten. Die Möglichkeiten einer CD wurden in Battlecorps voll ausgereizt. Alles in allem: mit Battlecorps hat Core Weltklasse bewiesen.

DIE LEVELS

AQUA: Findet unter Wasser statt. Achte auf die Fische!

CAVERN: Die Ekel auf den Dächern sind wirklich sehr lästig!

CYBER: Der letzte Level. Hier kannst Du MOSES das Lebenslicht ausblasen.

LAVA: Der erste Level. Achte auf Deine Hitze-Anzeige.

SEWER: Die Kanalisation. In den Untergrund zu gehen, war noch nie so riskant

SNOW: Zeit für eine Schneeballschlacht. Nett gemacht und leicht.

Dies ist Deine zweibeinige Zersörungsmaschine. Schlüssel nicht vergessen!

ECORPS

Das erste Level. Wie Du siehst, ist es auch schon sehr gewalttätig.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

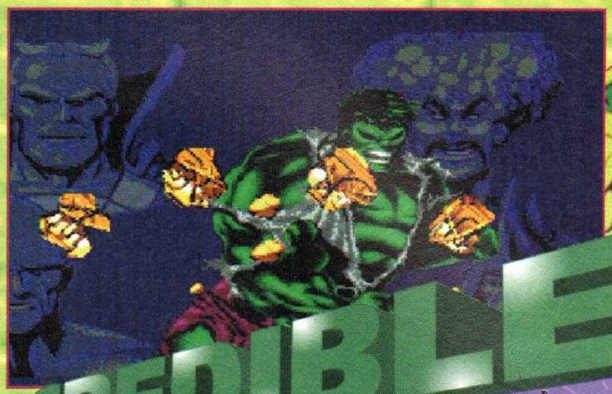
"Dieses Spiel ist pure Qualität! Sound, Grafik, Action - alles wie im Film. Zweifelsohne das beste Spiel für den Mega-CD, das im Augenblick erhältlich ist. Einfach unglaublich!"

REVIEW

THE INCREDIBLE HULK

David Banner hat eine fast tödliche Dosis Gamma-Strahlen abgekriegt - seitdem hat sich sein Leben drastisch geändert: er mutierte zu einem Unhold mit Riesenkräften. Seine Farbe wechselt ins Grüne und verglichen mit seinen prallen Muskelpaketen sieht Arnold Schwarzenegger wie ein pickeliger kleiner Meßdiener aus. Wenn der Hulk einmal wütend wird, dann wird er es so, daß kein Stein mehr auf dem anderen bleibt. Die Comic-Figur ursprünglich von Marvel Comics - wurde in den USA schnell zu einem Erfolg, an den sich dann auch eine TV-Serie anhängte. Und US Gold hat dieser Karikatur jetzt auch ein entsprechendes Video-Game verpaßt, das fünf knackevolle Level mit fetzenden Kampfszenen verspricht. Lauf Dich schon mal warm, rät Dir Peter Wolter.

Hier zeigt der Hulk, wie stark er ist: mit einem Schlag haut er das Logo von US Gold in Stücke!



Bei normaler Stärke ist der Uppercut die erste Wahl. Und den lieben die Wächter gar nicht!

Der Kraftprotz Hulk (auf deutsch etwa: ungeschlachter Kerl) ist nicht nur leicht erregbar, sondern auch noch undankbar. Kaum hast Du das Gerät eingeschaltet, schon haut er die Logos von US Gold (Vertrieb) und Probe (Herstellung) in den Klump. Und dazu brüllt er wie ein Bär, dem man den Honigtopf weggenommen hat. Es folgt eine eindrucksvolle Comic Sequenz, in der Hulks Kräfte sichtbar wachsen: die Knöpfe platzen von der Hose, die aufquellenden Muskelmassen lassen das Hemd zerreißen und plötzlich steht er da vor uns, der Kraftmeier.

The Incredible Hulk ist ein mehrfach scrollbares Plattform-Spiel, ähnlich wie Robocop. Der große Unterschied ist aber die Figur des Hulk selbst. Während alle seine Feinde beim Rennen oder Schießen nur einige Grund-Bewegungen beherrschen, kann der Hulk wie eine Figur aus Street Fighter agieren. So verfügt er über zahlreiche unterschiedliche Moves, mit denen er seine Feinde schnell und zügig aus dem Wege räumen kann. Da gibt es den Ramm-Schlag, wie man ihn von Zangieff kennt. Oder etwa eine bärenähnliche Umarmung, die den Gegner glatt in Stücke reißt. Er beherrscht auch den Schulterwurf und kann die Feinde mit einem gezielten Schlag beiseite schieben. Gar nicht so schlecht für einen Plattformer!

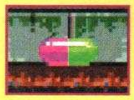
Das Schmeißen mit Telefonzellen ist eine der leichtesten Übungen des Hulk. Auf diese Weise kannst Du blitzschnell einen ganzen Haufen Feinde aus dem Wege räumen.

Die fünf Level wären allerdings schnell durchgespielt, wenn der Hulk von Anfang an diese Tricks draufhätte. Das Leben ist bekanntlich schwer - das gilt auch für Superhelden. Und wie schwer das Leben genau ist, kannst Du am Energiebalken oben auf dem Bildschirm sehen. Ohne Energie läuft nämlich nichts - der Hulk beherrscht erst dann das Kunststück, seine Gegner mit einem Schlag zu erledigen, wenn der Energiebalken voll ist. Und das ist er nur dann, wenn der Hulk die grünen oder purpurfarbenen Kraftpillen gefunden hat. Wenn die Hälfte der Energie verbraucht ist, hat er seine Normalstärke - er muß vier oder fünf Mal zuschlagen, bevor seine Feinde aus den Pantoffeln kippen. Und wenn nur noch ganz wenig Energie da ist, wird der Hulk wieder zu dem unscheinbaren David Banner, der nur eine Knarre mit wenigen Schuß Munition hat und auf der Suche nach Kraftpillen durch die Landschaft kriecht.

Die verschiedenen Bewegungen, die der Hulk beherrscht, verbessern die Spielbarkeit des Games entscheidend. Die große grüne Figur sieht hervorragend aus und wenn sie kraftvoll durch die Gegend stapft, zittert

Dieses Spielzeug hier wird Dich nicht gerade begeistern. Der Skinhead hat nämlich die Kugel an einer Kette, die länger ist, als Du Dir träumen läßt!

KRAFT-KAPSEL



Genau hiernach hast Du gesucht: nach der Kapsel für die Super-Kraft.

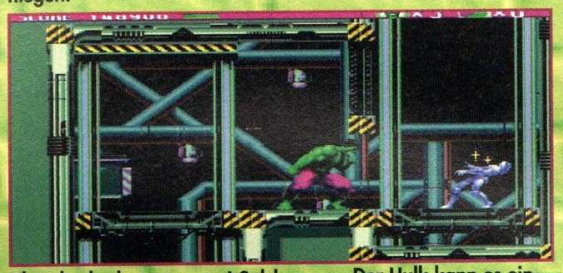
Ein Raum unter der Stadt. Wenn Du die Kiste zerschlägst, findest Du eine Kapsel, die den Hulk zu David Banner zurückverwandelt.

Der Hulk findet hier einige grüne Kapseln. Nicht gerade Super-Qualität, aber immerhin ausreichend, um wieder etwas Energie nachzulegen.

Wenn Du erst einmal wieder David Banner geworden bist, bleiben Dir nur noch wenige Möglichkeiten. Eine davon ist, im Abwasserkanal zu verschwinden.

Hier trifft der Hulk auf einen Typen, der auch einige fiese Tricks 'drauf hat. Aber selbst dem dienstältesten Boss treten die Tränen in die Augen, wenn ihm die Fäuste um die Ohren fliegen.

Bei voller Energie hat der Hulk auch den vernichtenden Ramm-Schlag im Programm.



Klatsch, der hat gesessen! Solche Schläge ersetzen jeden Fliegenfänger.

Der Hulk kann es einfach nicht ertragen, wenn ihm jemand im Wege steht. Ein Schlag und schon taumelt diese Figur rückwärts.

der Bildschirm. Beeindruckend ist auch, wie sich der Hulk Telefonzellen unter den Arm klemmt und dabei sämtliche Gesetze der irdischen Schwerkraft mühelos außer Kraft setzt. Oder wie er mit elegantem Schwung einen Lastwagen gegen eine Gruppe von Feinden schleudert, die dann wie Kegel auf der Bowlingbahn umkippen. Oder wenn die Bösewichter nach einem Schlag wie die Dominosteine umfallen ... Von derartigen Tricks hat der Hulk noch einige mehr im Ärmel

Wie gesagt, es ist beeindruckend, was der Hulk alles kann. Der Rest des Spiels ist aber leider ein wenig enttäuschend. Es erscheinen in allen fünf Leveln immer und immer wieder dieselben Figuren. Und wenn Du bei der Normalstärke angelang bist, läufst Du, schlägst vier Mal zu, läufst, schlägst vier Mal zu, läufst , usw. Aus diesem Dilemma kommst Du nur heraus, wenn Du sehr schnell genügend Kraftpillen findest.

Der Dauerspaß am Spiel wird dadurch erhöht, daß Du erst einmal all die geheimen Räume finden mußt, in denen die Pillen lagern, mit deren Hilfe Du Hulks Kraft und Geschicklichkeit steigern kannst. Insgesamt gesehen ist The Incredible Hulk jedenfalls ein Spiel, das aus der Masse der üblichen Plattformerherausragt.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Das Spiel ist genau so stark wie der Hulk persönlich. Die Plattformen sind sehr altmodisch gestaltet - und dennoch macht das Spiel Spaß!"

	PHIL	MARTIN	PETER
10	●	●	●
9	●	○	●
8	○	○	○
7	○	○	○
6	○	○	○
5	○	○	○
4	○	○	○
3	○	○	○
2	○	○	○
1	○	○	○

THE HULK

US GOLD
CA. DM 129
ERHÄLTLICH: JETZT

1 SPIELER	16 MBIT	KEINE	OFFIZIELL

GRAFIK	76
GAMEPLAY	79
SOUND	79
DAUERSPASS	80

PROFAZIT

78 %

SOFORTIGER ZUGRIFF

Pole Position!

DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR

SEGA VIRTUA PROCESSOR

SVP

Vier verschiedene Spielerperspektiven.

Split-Screen im 2 Spieler Modus.

Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.

Ich heiße _____

und wohne in _____

Ich bin _____ Jahre alt und spiele auf

■ Mega Drive, ■ Mega CD, ■ Master System, ■ Game Gear.

Coupon ausschneiden und ab an SEGA

Postfach 30 55 68

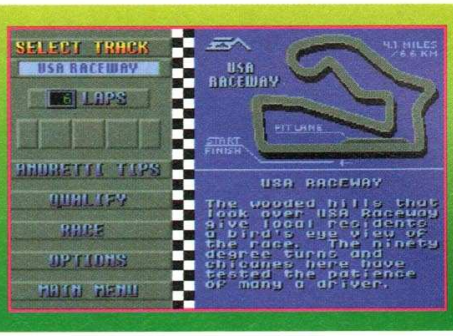
in 20317 Hamburg schicken.

Es lohnt sich.

MEGA DRIVE
Virtua Racing™
SPORT
■ SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips ■ 3D Polygongrafik ■ 4 verschiedene Spielerperspektiven ■ 2-Spieler Modus/Splitscreen.
ERHÄLTLICH FÜR:
■ MEGA DRIVE
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
SEGA

VERTRACKTE TRACKS

Für jedes Fahrzeug stehen verschiedene Rennstrecken zur Verfügung - hier gleich fünf davon. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen sollten Dich mindestens so lange bei der Stange halten, wie den Altmeister selbst.



Mario ANDRETTI RACING

Siege bei den 500-Meilen-Rennen von Indianapolis und Daytona, sowie im Sebring Sports Car Classic belegen eindrucksvoll die fahrerische Klasse von Mario Andretti. Seine Rennfahrerkarriere begann er im zarten Alter von 13 Jahren. Nach anfänglichen Erfolgen mit Stock Cars und Midgets begann für ihn die große Zeit. Er gewann drei Indy Car-Titel und eine Formel 1-Meisterschaft. Leider wird Mario zum Ende der Saison `94 die Rennszene verlassen - ein bedauernswerter Verlust für diesen attraktiven Sport. Schalten wir also in den nächsten Gang und begleiten Mario Andretti in die amerikanische Pistenritterszene. In drei verschiedenen Wettkam pfarten kannst Du Mensch und Maschine bis an die Leistungsgrenze führen. Mit Sprint-, Stock- oder Indy-Fahrzeugen geht es auf den diversen Rennkursen an den Start.

Auf diesem Bildschirm kannst Du Dich für eine der drei Fahrzeugklassen entscheiden.

Offiziell unterstützt von Motorsportphänomen Mario Andretti, ließ Electronic Arts diese vielversprechende 16MBit-Rennsimulation von High Score (FIFA Soccer) und den Stormfront Studios entwickeln. Halsbrecherische Geschwindigkeiten, Sprint-, Indy- und Stock-Rennwagen...wird es für M. A. reichen, um an der Konkurrenz - F1 und Virtua Racing vorbeizuziehen?

Nachdem ich einige Strecken angetestet hatte und in wirklich jeder leisesten Kurve die Kontrolle über meinen knallroten Sprintwagen vollständig verlor, schlug ich leicht erzürnt auf den Reset-Schalter und begann erneut. "Wo ist Mario Andretti?" schluchzte ich. Vielleicht konnte er mir helfen. Und tatsächlich, Mario erscheint höchstpersönlich in einer Tutoroption. Da ich keinen Bock auf Trainingsrunden und ähnlichen Firlefanz habe, enschloß ich mich fatalerweise für das anspruchsvolle Zeitfahren. Großer Fehler! Aber zwei, drei Runden später, mit Mario, der mir seine Anweisungen zurief, hatte ich den Wagen im Griff und konnte einige beachtliche Zeiten nach Hause fahren.

Als ich mich erstmal an die drei Fahrzeuge gewöhnt hatte - wie man sie steuert, welche Auswirkungen Zusatzausstattungen haben und wie man durch eine Kurve schlittert, ohne gleich in die Streckenbegrenzung zu brettern - hat mich das Spiel mehr und mehr eingenommen. Spielbarkeit und Wirklichkeitsnähe entsprechen denen der besten MD-Renner. Die Sprintfahrzeuge sind in gewisser Weise vergleichbar mit dem Automatenspiel Daytona USA, wo Du durch geschicktes Übersteuern die Konkurrenz abhängen kannst. Neben dieser gewöhnlichen 16MBit-Cart sieht VR aus, wie ein Satz verschlissener Runderneuerter!

Klar, viele halten VR mit seinen spektakulären Grafiken immer noch für das Ei des Kolumbus. Sieht ja auch toll aus! Aber mal ehrlich, ich wette, Du hast es `ne Woche lang gespielt und dann nicht wieder angerührt. Mario`s Spiel besitzt absolut keine spektakulären Grafiken, dafür aber Video-Boxensequenzen, wählbare Rennperspektiven und messerscharfe Action mit mehr als zwei Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Bild.

Was die Wirklichkeitsnähe anbelangt, so hat EA Sports mit seinen Sport-simulationen wohl mittlerweile den größten Teil der Konkurrenz abgehängt. Diesmal ist den Herren zwar kein außergewöhnliches, aber doch ein lobenswertes Produkt gelungen. Das Spiel erreicht nicht ganz den Standard, auch was das Tempo betrifft, von Domark`s F1. Und deutsche Renncracks könnten sich durch den amerikanischen Einfluß - die Sega- oder Coca Cola-Werbung - schon etwas irritiert fühlen.

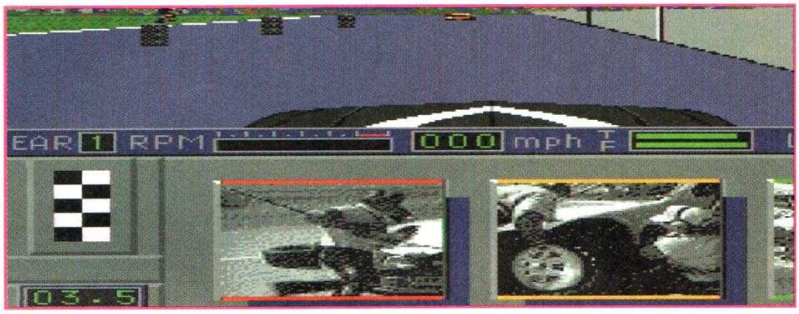
Insgesamt ist Mario Andretti Racing eine solide Rennsimulation, die genau das zu erreichen scheint, was sie beabsichtigt - Dich auf den Fahrersitz eines amerikanischen Rennwagens zu setzten, nichts weiter. Die verschiedenen Rennstrecken, die Optionen, die drei Fahrzeugklassen, die Videosequenzen, die tollen Soundeffekte und das realistische Feeling können sowohl im Einals auch im Zwei-Spieler-Modus begeistern.

Diese Rennen machen einfach Spaß! Das aufregende, wirklichkeitsnahe Gameplay und der auf lange Sicht garantierte Dauerspaß machen diese Cart mit dem moderaten Preis von DM 129,00 zu einer echten Empfehlung. Mit "nur" 16MBit ist Mario Andretti`s Racing eine echte Überraschung und verdient uneingeschränkt die Gunst aller Rennsportfans - ganz im Gegensatz zu einem "Big Game", das ich lieber nicht namentlich aufführen möchte...

Hier kannst Du Dich über die nächste Strecke informieren. Gar nicht mal so leicht, dieser Kurs, oder?

Ein Boxenstopp - mit überraschenden Videosequenzen aufgelockert.

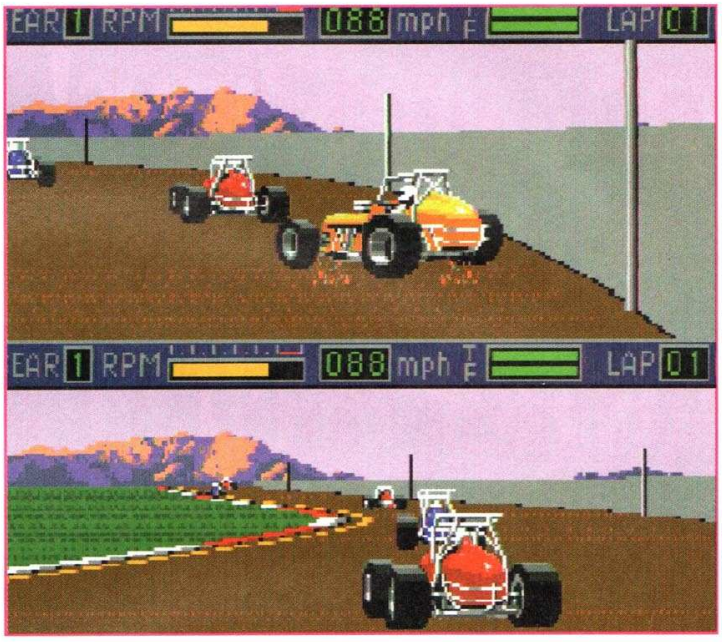
Die knallbunten Indy-Cars sind die schnellsten Flitzer auf der Piste.



Der geteilte Bildschirm im 2-Spieler-Modus ist ein weiteres Highlight.

Mario Andretti gibt Dir nützliche Tips, während Du den einsamen Kurs entlangfegst.

Hier siehst Du die drei Fahrzeugklassen (noch) in schrammenloser Schönheit auf dem Bildschirm.



SEGA PRO GESAMTURTEIL

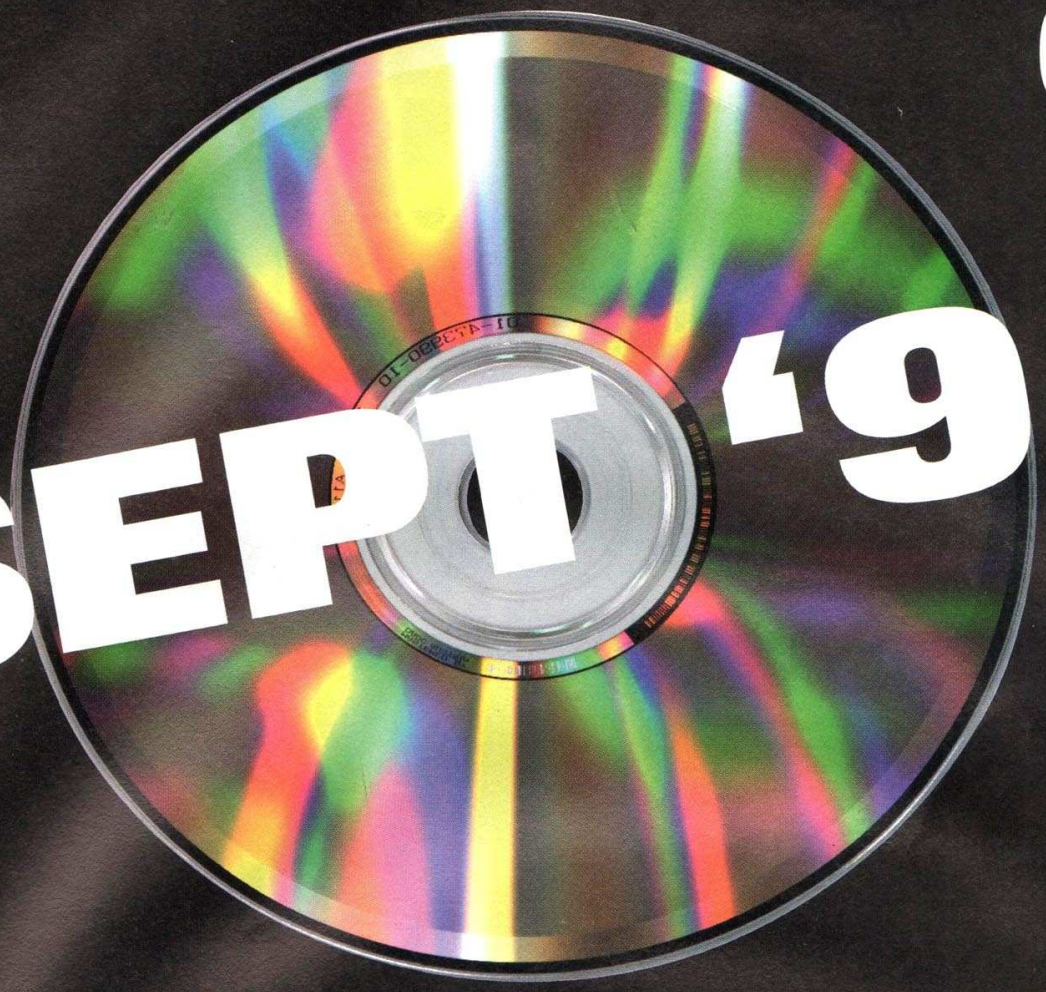
"Die Cart enthält ein paar schöne Features und Optionen, unterliegt aber im direkten Vergleich mit Domarks F1. Das Gameplay ist über weite Strecken recht realistisch. Kein übermäßig schweres Spiel, aber es soll ja in erster Linie Spaß machen! Und das tut es..."

PC POWER

PCPOWER Kommt in kürze
ganz groß 'raus!
Mit den aktuellsten Informationen
aus der Welt der PC-Spiele.

Lies es. Oder bleibe für immer
im Dunkeln!
Ab Anfang September bei
Deinem Zeitschriftenhändler.

PCPOWER CD



SEPT '94

Im Preis von Pc Power ist eine 650MB ROM-CD enthalten - mit hochaktuellen und spielbaren Demoversionen der besten Softwares aud dem Game & Entertainment-Markt. Ein absolutes Muß für jeden PC-Freak! Erstausgabe: September '94

PC POWER CD ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle PC Power mit CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM 144,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 170,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

VORNAME/NAME .....

STRASSE/HAUSNUMMER .....

PLZ/ORT .....

DATUM/1. UNTERSCHRIFT .....

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **PC POWER , Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau** , widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

.....

Ich bezahle mein Abo

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER .....

BLZ .....

GELDINSTITUT/ORT .....

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS .....

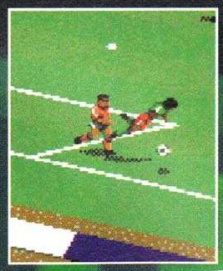
☐ per Verrechnungsscheck (liegt bei)

Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

PC POWER CD
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

Das deutsche Team bereitet sich auf den englischen Eckstoß vor. Aber der Torhüter hat bislang einen sicheren Eindruck gemacht.

Das deutsche Team bereitet sich auf den englischen Eckstoß vor. Aber der Torhüter hat bislang einen sicheren Eindruck gemacht.



Knochenbrecherfoul oder Schwalbe? In Amerika hätt`s jetzt mit ziemlicher Sicherheit die rote Karte gegeben!

FIFA C
INTERNATIONAL
SOCCER E

Electronic Arts hat mit dem preisgekrönten FIFA International Soccer neue Maßstäbe für konsolengestützte Fußballsimulationen gesetzt. Verglichen mit anderen Titeln, wurde hier die Atmosphäre des Volkssportes nahezu perfekt eingefangen. Das Spiel ist beinahe eine Klasse für sich. Jetzt haben die Jungs und Mädels von EA Sports eine Championship Edition dieses weltberühmten Soccertitels erstellt. Die CD produziert Dolby Surround Sound und verfügt über ein noch intelligenteres Gameplay. Attribute, mit denen Sensible Soccer Paroli geboten werden kann? Willkommen zum neuen CD-Kicker...

Von Besitzern des Mega-CD immer wieder lautstark gefordert, war die FIFA-CD schon seit langem beschlossene Sache, so EAs PR-Manager. Zugegeben, die Sensible Soccer-CD war längst unterwegs, aber viele Fans hatten Schwierigkeiten, sich an die Überkopfperspektive und die kleinen Spieler zu gewöhnen. Deshalb konnte die Nachricht von einer FIFA-Konversion sicherlich vieler-orten Beifall und Zustimmung ernten. Wie schon die Sensi-CD, bietet auch die FIFA-CD eine ganze Reihe von Verbesserungen bei Darstellung und Sound. So bedarf es schon 90 schweißtreibender Minuten unten auf dem Spielfeld, um zu entscheiden, welcher der beiden Titel denn nun die wirkliche Nummer Eins ist.

Während die CD bootet, kannst Du die hervorragende Einleitung genießen. Ein rotierendes Stadion, ein Video-Scoreboard, ein rotierendes und schließlich explodierendes EA-Logo - alles sieht aus, wie der Vorspann zur TV-Übertragung einer WM. Auch die Highlights der WM in Italien sind dabei, und während sehnsüchtige Erinnerungen an dieses Ereignis wieder wach werden, steigerst Du Dich immer mehr in echte Fußballaune hinein.

Die Optionen entsprechen weitgehend denen der MD-Version. Du findest also alles, was das Fußballherz je begehren könnte. Abseits, Rückpaßregelung, Freistöße, gelbe und rote Karten, Spielerattribute, Schlachtenbummler-Chöre, internationales Flair - das ist echter WM-Stoff! Es gibt eine neue Ligaoption und natürlich die wichtige Speicherfunktion. Also keine Probleme, wenn Du mit acht Kumpels die diesjährige Weltmeisterschaft (schluchz!) zu Hause nachspielen willst.

Auch das Gameplay wurde weiter verbessert. Die Kopfbälle etc. sind jetzt viel torgefährlicher, und

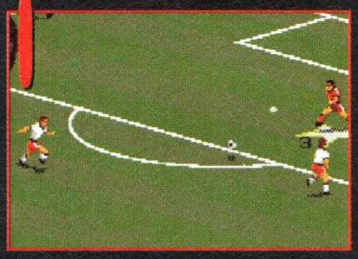
Die Eröffnungssequenz ist `ne verdammt starke Kiste! Hilft gut gegen Heuschnupfen. (??? - d. Chef.)

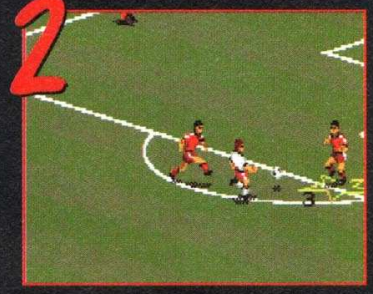
Mit hervorragenden Videosequenzen wurde bei diesem neuen FIFA-Titel nicht geknausert. Hier kommst Du so richtig in Fußballstimmung.

Den Keeper in die falsche Ecke zu schicken hat schon immer Spaß gemacht. Besonders in Augenblicken, in denen es drauf ankommt.

Der Torhüter springt nach dem Ball, während die Spieler das Gehäuse stürmen. Torwartfehler sind jetzt häufiger zu beobachten.

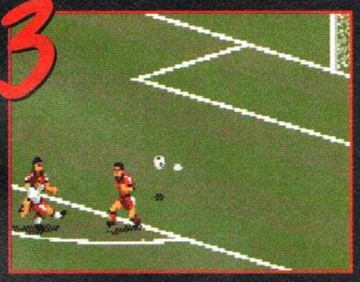
AMPIONSHIP DITION

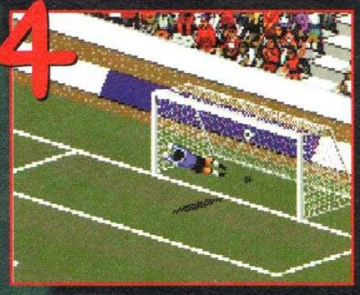




Ein toller Kopfball! In der neuen Konversion sind derlei Aktionen nicht mehr ganz so kompliziert. Dasselbe gilt auch für Volleys.

Man könnte glauben, das wär der Silverdome. Per Video wirst Du über die Ergebnisse der anderen Begegnungen informiert.





Unsicherheiten bei den Torhütern ermöglichen brenzlige Torraumszenen. Das Paßspiel, für welches Sensible Soccer so populär ist, ist weitaus machbarer als bisher - ein dickes Plus! Der Ball bewegt sich auch nicht mehr ganz so automatisch, wenn Du ihn über den Platz schießt - Torschüsse können durchaus ganz peinlich in die Hose gehen, wenn Du`s mit dem Joypad noch nicht so draufhast. Der Aftertouch wurde wesentlich empfindlicher eingestellt, so daß krumme Bananenflanken problemlos ausführbar sind.

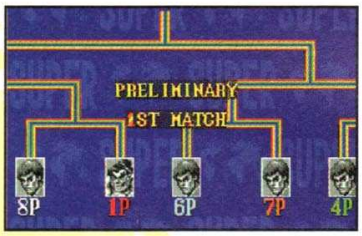
16 neue Mannschaften sind jetzt mit von der Partie, macht insgesamt also 64. Wenn Dir das Turnier zu leicht fällt, spiel mit den Allstars. Die EA-Allstar-Teams vertreten jeweils einen Kontinent (Afrika-Allstars, etc.). Jedes dieser Teams besitzt charakteristische Fähigkeiten und verbreitet ein eigenes Flair. Wenn Du die Sambatrommeln der brasilianischen Fans hörst und überall die Nationalfarben siehst, hast Du eine Vorstellung, wie sorgfältig die Besonderheiten der einzelnen Teams nachvollzogen wurden.

Schau Dir auch mal die Highlights-Option an: Mit Videosequenzen berichtet ein großer amerikanischer Sender von den Spielen des Tages - eine tolle Sache! Es gibt auch erweiterte Spiel-optionen (z. B. "Fünf gegen Fünf"), aber EA schweigt sich darüber aus. Du wirst es schon selbst herausfinden müssen! Je länger Du die FIFA-CD spielst, desto mehr holst Du aus ihr heraus. Sensible Soccer fährt euro-päische Clubs und Nationen auf und ist für mich der absolute Europameister. In FIFA spielen dagegen Mannschaften aus aller Welt. Das Fußballspiel wird hier so gut wiedergegeben, daß die CD tatsächlich das Zeug zum Weltmeister hat. Ich halte FIFA-CD für das z. Z. ultimative Kickerspiel, mit überzeugenden Grafiken, Sounds und einem genialen Multiplayer-Modus. In diesem Silberling steckt wirlich alles drin.

Nein, ich sage nichts dazu. Jeden falls ist es ein großartiges Tor.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Die umfangreichste Fußballsimulation, die Du derzeit für Geld kaufen kannst. Noch nie vermochte ein Konsolentitel diesen Sport so hervorragend nachzuempfinden. Das verbesserte Gameplay ist wirklich Gold wert. Scheint, als hätte Sensible Soccer endlich seinen Meister gefunden!"



Hier siehst Du zwei Wettbewerbs-Möglichkeiten: links das Turnier, rechts das KO-System.

Hier feuert Ryu eine dreifache Schlag Komb-ination ab. Es handelt sich hierbei um einen der neuen Bonusse, die Du während eines Kampfes verdienen kannst.

SUPER STREET FIGHTER II

Vor drei Jahren erblickte Street Fighter II das Licht der Welt. Zusammen mit dem SNES verkauft, stellte es das ultimative Beat `em Up-Paket dar. In den Spielhallen entfielen unglaubliche 50% der Jahreseinnahmen auf das Konto der SFII-Maschinen. Jetzt veröffentlicht Capcom das neue Super Street Fighter II für den Mega Drive. Können vier neue Kämpfer, ein neues Punktezählsystem und ein paar neue Optionen uns in Versuchung bringen, unsere Sparschweine im Massenauftrieb zum Metzger zu bringen? Das weltweite Interesse ist der Cart garantiert, aber kann sie halten, was sie verspricht?

Seit Street Fighter II die Konsolenszene im Sturmlauf erobert hat, hat sich die SF-Manie doch mittlerweile deutlich gelegt. Als die SNES-Version erschien, schlossen sich Millionen Fans in der ganzen Welt in ihre Zimmer ein und prügelten sich in stundenlangen Sitzungen bis zur Ekstase. Flüssige Animationen, Knochenbrecher-moves, technische Kombinationen...es war alles drin, was das Prügelherz begehrte. Die zwölf verschiedenen Charaktere gaben dem Spiel eine ganz persönliche Note und entfalteten das nötige Rivalitätsempfinden.

Super Street Fighter II ist noch perfekter, sowohl in grafischer, als auch in technischer Hinsicht. Mehr Farben, detailliertere Sprites, vier zusätzliche Schauplätze - die Neuerungen sind offensichtlich. Verbesserungen im Gameplay wurden in Form neuer Moves für Cammy, Dee Jay, Fei Long und T. Hawk (siehe NEUE SPEZIALITÄTEN), sowie eines neuen Punk-tesystems vorgenommen. Der "First Attack Bonus" bringt dem Spieler, der zuerst einen Treffer landet Punkte, der "Reco-very Bonus" belohnt diejenigen, die sich aus mißlicher Lage retten konnten, und der "Reversal Attack Bonus" fällt denen zu, die in Bedrängnis einen Special Move hinzaubern. Stilistisch ansprechend wird ein Kampf erst durch die Kombinationen. Ryu erhält z. B. für seinen Dragon Punch einen 3-Treffer-"Combo Bonus". Ein einfacher Schlag vorweg und schon ist es ein Vierer - noch besser!

Ich muß zugeben, daß mich dieser Nachfolger echt überrascht hat. Neben den vier komplett neuen Paletten mit Moves, mit denen Du uneingeweihten Mitspielern das Fürchten lehren kannst, wurden auch den zwölf alten Kämpfern neue Moves zugebilligt. Ryu verfügt nun über einen roten Feuerball, mit dem er an seinen Gegnern herumzündeln kann, und Ken`s Flaming Dragon Punch ist mindestens so schaurig anzusehen, wie auszuführen! In die Kämpfe ist tatsächlich neues Leben gekommen - die vielen Fans von SFII werden absolut scharf darauf sein, die Neuerungen, die diesem Klassiker zuteil wurden anzutesten.

Ein kleines Fragezeichen steigt mir jedoch angesichts des Verkauf-spreises von DM 149,95 in die Augen. Sind die neuen Features diese Summe wirklich wert? Das Spielen hat mir jedenfalls ungeheuer Spaß gemacht. Aspekte wie K.O.-Runden, Gruppenschlägereien, Zeitkämpfe und Combo-Wettkämpfe bringen den nötigen frischen Wind ins Spiel.

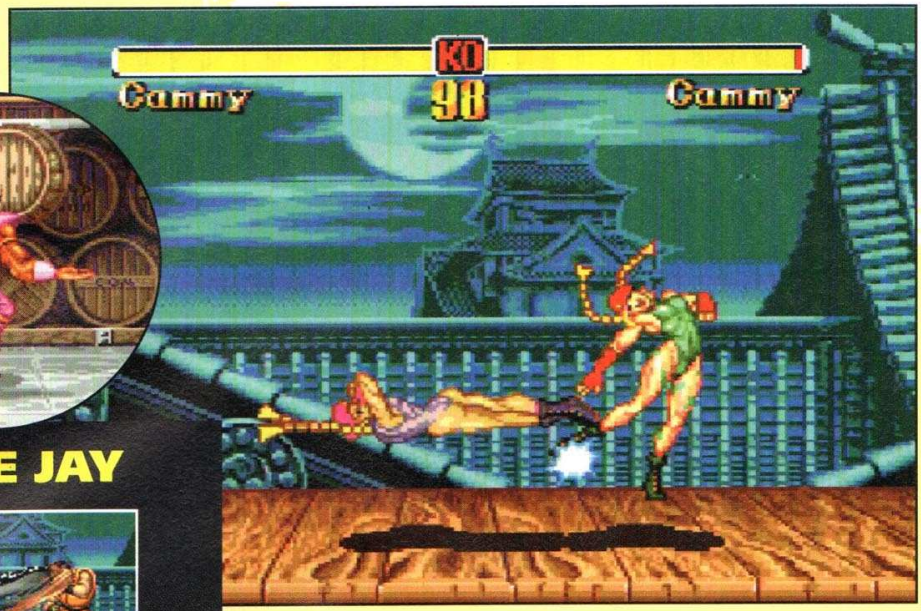
Alles in allem, vom einfachen Fight bis zu all den Bonussen und Spezialturnieren, können die Spieler hier ihren eigenen Kampfstil entwickeln und werden für ihre zusätzlichen Bemühungen auch noch belohnt (z. B. durch die tollen Grafikeffekte beim Ausführen von Kombis). Und die Extrapunkte können Deine Siegesfreude nur noch verstärken! Abgesehen von der Tatsache, daß die Mikrochips in der Cart eine ziemlich rauhe Kehle haben (der Sound ist überraschend grob geraten), enthält dieses Spiel alles, um die Welt in ein neues Fighter-Fieber zu stürzen. Capcom haben ihr Versprechen gehalten und uns die Verbesserungen bei den Automaten auch für den Hausgebrauch aufbereitet. Eine hervorragende Konversion dieses klassischen Beat em Ups.

Neben den vielen anderen Wettbewerbs-Möglichkeiten kannst Du hier auch Punkte sammeln.

Cammy wird mit Punkten belohnt, nachdem sie einen Erstangriffs-Bonus bekommen hat.

Kannst Du Dir einen Erholungs-Bonus verdienen, um wieder klar in der Birne zu werden?

T. Hawk wird jetzt mit dem ersten Angriffs-Bonus ausgezeichnet. Bist Du gut genug, ihm Paroli bieten zu können?



Wenn Cammy sich überkugelt, bleibt kein Auge trocken. Sie versucht diesen Kampftrick hier mit einem Spiegel. Ein erstaunliches Ergebnis, wie Du siehst.

NEUE SPEZIALITÄTEN

CAMMY

KANONENBOHRER - runter, runter-vor, vor und Kick.

FRONTALKICK - vor, runter, runter-vor.

SPINNING KNUCKLE - zurück, runter-zurück, vor.

DEE JAY

DOUBLE DREAD KICK - 2 Sek. zurück, dann vor und Kick.

HYPERFAUST - 2 Sek. runter, dann hoch und Punch.

MAX OUT - 2 Sek. zurück, dann vor und Punch.

FEI LONG

REKKA KEN - 2 Sek. zurück, dann vor und Kick.

RISING DRAGON KICK - zurück, runter, runter-zurück und Kick.

T HAWK

THE HAWK - in die Luft springen und alle drei Knöpfe drücken.

DONNERSCHLAG - vor, runter, runter-vor und Punch.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Eine deutliche Verbesserung gegenüber SFII: SCE. Die neuen Kämpfer fügen sich hervorragend in das bestehende Team ein. Auch dieses Beat `em Up wird die Konsolenwelt im Handstreich erobern!"

DIE PISTEN-SÄUE

Das sind sie, die verrückten Rennfahrer. Jeder von ihnen hat entweder eine Spezial-Waffe oder beherrscht irgendwelche fiesen Tricks.

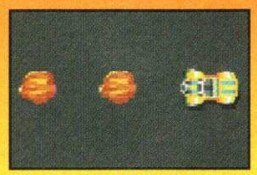
JACKYL
AUTO: MOENTRAZ P 12
WAFFE: ÖLSPUR

SADIE MARKS
AUTO: MANTRA X202
WAFFE: KLEBER

RAY SHADES
AUTO: SETRO M42
WAFFE: BESCHLEUNIGER

MEKMAC
AUTO: MONSTER 78 GSM
WAFFE: MINEN

JACKYL LIEBT VERÖLTE PISTEN ...



SADIE STEHT AUF KLEBRIGE DINGE.

RAY IST HEIß AUF TURBO.

MEKMAC PULVERISIERT SEINE GEGNER.

COMBAT CARS

In diesem Spiel geht es um ein blutiges Autorennen: acht heiße Öfen, die mit Spezialwaffen ausgerüstet sind, bekriegen sich gegenseitig auf der Piste. Und je länger das Gemetzel dauert, desto kampftüchtiger werden die Autos. "Ein schnelles Rennspiel, das im Arcade-Stil in der Draufsicht-Perspektive abläuft", umschreibt die Firma Accolade das neue Combat Cars. Allerdings stößt das Spiel in diesem Sommer auf starke Konkurrenz: Micro Machines 2 steht nämlich am Start. Und jetzt heißt es: Platz nehmen hinter dem Lenkrad, Gas geben und auf in die Pistenschlacht!

Wie der Name schon andeutet, sind die Autos in Combat Cars (auf deutsch: Kampfwagen) mit Waffen ausgestattet, die jeden Gegner von der Rennstrecke pusten können. Ein weiteres Detail, das sofort ins Auge fällt, ist der geteilte Bildschirm, den Du im Zwei-Spieler-Modus vor Dir hast.

Bevor Du Dich in das Cockpit hineinklemmst, mußt Du Dich für eine der acht Figuren entscheiden (siehe Kasten). Insgesamt gibt es 24 Rennstrecken und sechs Szenarien. Du startest am Strand, fährst durch einen Hafen, holperst dann über eine Bergstrecke, schleuderst über eine Schneepiste und kämpfst Dich dann durch verschiedene Vorstädte bis zur Stadtmitte durch (vier Level).

Die Draufsicht-Darstellung bekommt diesem Spiel sehr gut. Das Bild läßt sich sehr geschmeidig scrollen, die Grafik ist deutlich und bringt Atmosphäre 'rüber. Auch die Rennwagen sehen sehr gut aus. Ganz adrett gemacht - allerdings wurde meine Erwartung , ein tolles Rennspiel vor mir zu haben, zunächst enttäuscht. Ich mußte nämlich feststellen, daß die Rennwagen nach einem Zusammenstoß mitunter unbeeindruckt weiterfahren Nichtsdestoweniger macht es großen Spaß, diese quirligen Fahrzeuge durch die engen Kurven zu steuern.

Beim Rennen mußt Du zusehen, daß Du unter den ersten drei landest - sonst ist die Saison für Dich gelaufen. Noch besser ist es natürlich, wenn Du Platz 1 belegst - mit dem Preisgeld kannst Du nämlich Dein Rennauto besser ausstatten - die der Gegner werden nämlich auch im Laufe der Zeit immer stärker. Da hast Du Minen, Kleber, zielsuchende Raketen, Maschinengewehre und Turbos - eine Garantie für stundenlanges begeistertes Spielen. Jeder einzelne der acht Fahrer hat eine besondere Waffe oder auch einen Turbo-Beschleuniger. Wenn Du etwa Andrew Aliens Rolle übernimmst, brauchst Du schon keine Angst mehr zu haben: Deine zielsuchende Rakete pustet jeden Gegner von der Piste, so daß Du blitzschnell aufschließen kannst.

Bei geteiltem Bildschirm macht die Darstellung einen etwas gequetschten Eindruck - aber man kann damit leben. Die Rennen sind schwer, besonders auf sehr engen Kurvenstrecken, etwa im Hafen. Zumindest hat der geteilte Bildschirm gegenüber der Solo-Darstellung den Vorteil, daß keine Autos herausgescrollt werden können - das Gelbe vom Ei ist er aber nicht.

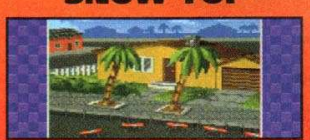
Die Schuhe von Micro Machines sind für Combat Cars ein wenig zu groß - das Spiel ist zu altmodisch. Aber es ist nicht übermäßig teuer - mit Blick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis lohnt es sich also doch, das Spiel zu erwerben.

BEACH TRACK

HARBOUR

MOUNTAIN TRACK

SNOW TOP



SUBURBIA

Das nenne ich ein Schnäppchen! Wie durch Zauberei habe ich plötzlich ein paar verdammt nützliche Raketen.

METRO 1200
AUTO: MAßGESCHNEIDERT
WAFFE: NXP-GEWEHR

GROUL
AUTO: MOLE V2.3
WAFFE: QUALM

BIG BAD MAMA
AUTO: CUP CAKE
WAFFE: HYDRO-BOOST

ANDREW ALIEN
AUTO: ZEPHYR Z
WAFFE: RAKETE Z

METRO FÄHRT AMOK MIT SEINEM BALLERMANN.

GROUL HINTERLÄßT UNDURCHDRINGLICHEN RAUCH.

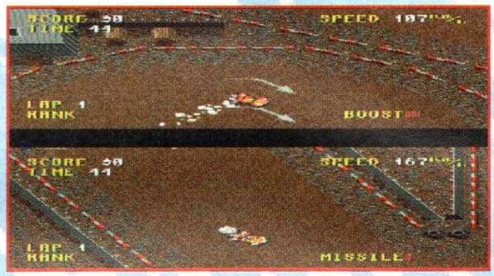
AUCH MAMA TREIBT'S MIT TURBO.

VOR ANDREWS RAKETEN MUßT DU DICH IN ACHT NEHMEN.

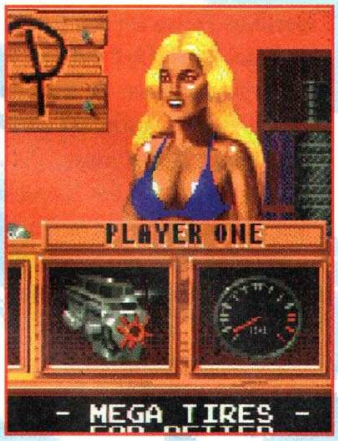
Auf der Schneepiste ist es kalt, glitschig, ungemütlich. Aber da mußt Du durch!

Zwischen den Rennen solltest Du Dir mit Deinen Preisgeldern neue Ausrüstungen kaufen: einen Turbo etwa, Riesen-Reifen, starke Motoren und bessere Waffen.

BAT RS



Im Kopf-an-Kopf-Rennen hast Du lediglich einen Freund oder eine Freundin zum Gegner. Andere Autos sind nicht auf der Piste.



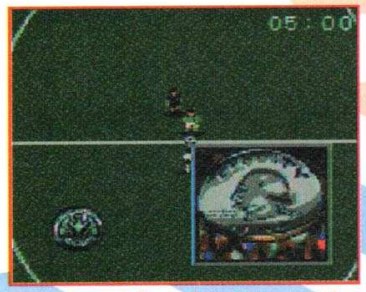
Wenn Ihr zu zweit am geteilten Bildschirm spielt, wird es hektisch. Kommt das Gas aus Deinem Auspuff?

In der Stadt besteht die Strecke aus rechtwinkligen Kurven. Wie in Monaco.

Grünes Licht? Das ist die Bergstrecke - verdreckt und eng.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Das Spiel hält Dich in Atem, es lohnt sich also, mal hineinzuschauen. Du solltest aber nicht vergessen, daß das noch bessere Micro-Maschines mit seinem Vier-Spieler-Modus bald auf dem Markt ist."



Das zeremoniell mit dem Münzenwurf... oder irgendwas in der Richtung.

Das war ein cleverer Zug, mein Sohn. Als nächstes willst Du bestimmt 'ne Gehaltserhöhung, Stimmts?

Das Hauptoptionsmenü. Hier kannst Du wählen, an welchem Turnier Du teilnimmst.

WorldCupUSA94

Seit dem 17. Juni stritten sich 24 der weltbesten Fußballteams auf sportliche Weise um den Gewinn des begehrten FIFA-Pokals. Jubel und Tränen säumen die nunmehr 60jährige Geschichte dieses Weltmeisterschaftsturniers. Nach den ersten Spielen der Endrunde gab es beträchtliche Zweifel, ob das deutsche Team überhaupt eine reelle Chance auf den Titelgewinn hat. Diese Zweifel sind jedoch inzwischen den harten Tatsachen gewichen. War aber auch schlimm, dieser ganze Medienwirbel! Gut, daß der brave Berti und sein "väterlicher Freund", der Turnvater Egidius, unsere sensiblen Hochleistungssportler, trotz enthüllungsgeiler Presse und outinggeiler Spieler so souverän im Griff behieten. Schwamm drüber! US Gold`s Kickerspiel bietet unverbesserlichen Träumern

US Golds offizielle WM-Lizenz kommt in einer coolen, weißen Packung und mit einer siebensprachigen Bedienung-sanleitung daher. Mit dem optionsgespickten Gameplay, den über 3000 Animationsframes und einem Formations-Editor könnte ich da eine echte Traumcart in Händen halten. Also nichts wie hin, zu Alchemy`s hauseigenem Fußballguru Philip Paisnel und keck gefragt: "Was hat World Cup USA `94 denn so auf`m Kasten, he?"

Ein sachlicher Phil entgegnet: "Man kann sagen, daß die Optionen exzellent sind. Du kannst im Übungsmodus trainieren, am offiziellen WM-Turnier teilnehmen, ein Team nach deinen eigenen Wünschen zusammenstellen und dir dein eigenes Turnier kreieren. Du selbst bestimmst, wer daran teilnimmt."

Aber, Phil, gehen diese Optionen denn nicht noch viel weiter? Kann man sein Team nicht über ein in neun Zonen unterteiltes Spielfeld steuern, seine Spieler anweisen, wie sie in bestimmten Situationen reagieren sollen, und schließlich noch die Spielweise derart verändern, daß sie dem persönlichen Spielstil am ehesten entspricht? "Klar kannst du das," erklärt Phil, "und wenn du erstmal deine persönliche Taktik entwickelt hast, ist das Abspeichern mit dem Batterie-Backup ein Kinderspiel."

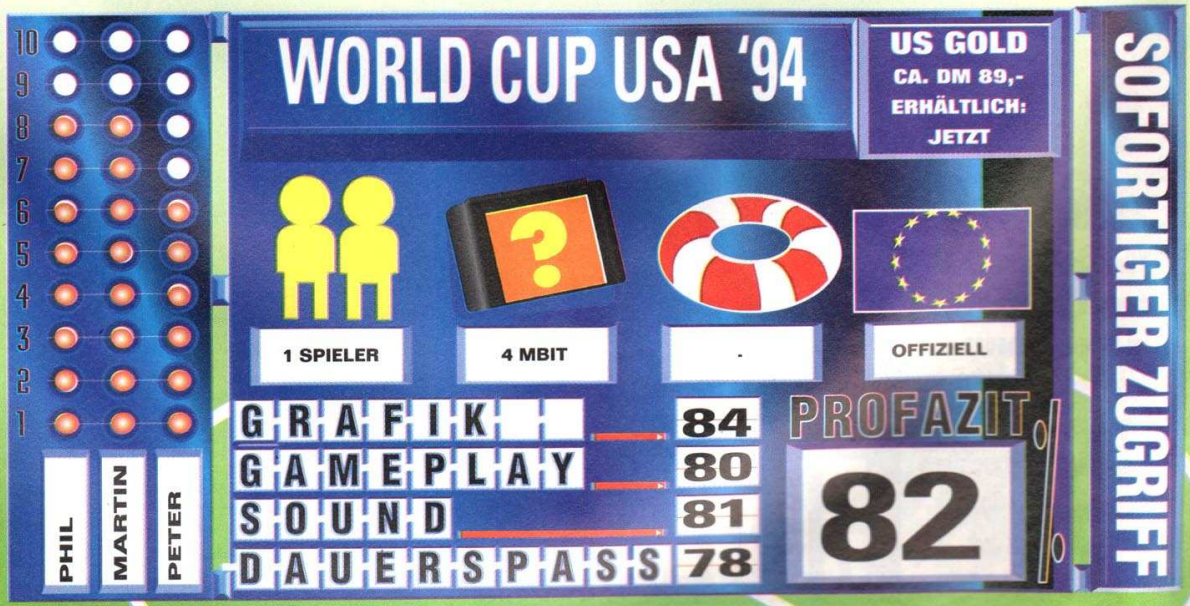
Nachdem wir diese Spezialitäten abgehandelt hatten, schlug Phil vor, Dir auch was über die clever aufgebauten Options-bildschirme, das ruckelfreie Spielgeschehen und die realistische Stadionatmosphäre zu erzählen. Dem kann ich nur zustimmen. Und nach einem enthusiastischen Versuch meinerseits, Brasilien zum Titelgewinn zu führen (bei dem ich kläglich scheiterte), teilte ich ihm mit, daß diese Fußballsimulation nicht nur hervorragend gestaltet, höchst spielbar und fürchterlich fesselnd ist. Nein, in diesem Spiel den Titel gewinnen zu wollen ist schwieriger, als mit dem Zeh in der Nase zu popeln! "Schon möglich," fügte Phil hinzu.

Hier gibt es mengenweise Optionen. Diese drei poppen auf, wenn Du Start drückst.

Der Mann mit der Pfeife ist immer zur Stelle, wenn es darum geht, Regelverstöße zu ahnden.

SEGA PRO GESAMTURTEIL

"Grafiken und Sound sind absolut klasse und sorgen für eine überzeugende Stadionatmosphäre! Die Spielbarkeit ist wirklich unglaublich, und nach wenigen Ballkontakten bist Du bereits süchtig. Allerdings ist der Titelgewinn beileibe kein Kinderspiel, sondern knallharte Arbeit!"



INTER SOFT

MEGA DRIVE

Mega Drive II Konsole ohne Spiel	195,80
Addams Family	89,80
Aladdin	100,80
Art of Fighting	106,80
Bubba 'n Stick	106,80
B.O.B.	105,80
Bill Walsh Football	97,80
Bubsy	106,80
Chuck Rock 2	102,80
Cool Spot	105,80
Cosmic Space Head	105,80
Double Clutch	105,80
Double Dragon	84,80
Dracula	114,80
Ecco	105,80
Eternal Champions	125,80
Fantastic Dizzy	93,80
FIFA Soccer	102,80
Flashback	108,80
Hook	89,80
Jungle Strike	113,80
Landstalker	119,80
Lotus 2	97,80
Mega Lo Mania	99,80
Micro Machines	90,80
NBA Jam	118,80
Pete Sampras Tennis	109,80

MEGADRIVE

Rocket Knights	87,80
Sonic 3	124,80
Street Fighter II	117,80
Terminator	69,80
Toejam & Earl 2	106,80
Turtles IV	105,80
Ultimate Soccer	102,80
Virtua Racing	168,80
Virtual Pinball	98,80
WWF Royal Rumble	119,80
Zombies	97,80

MEGA CD

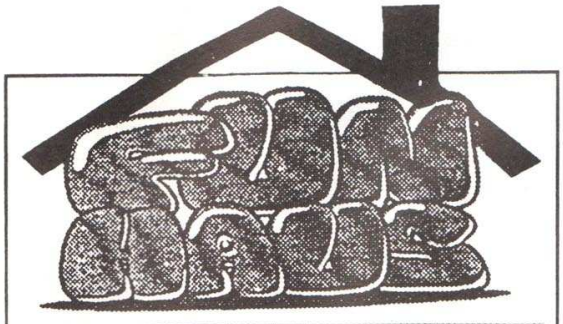
Mega CD II ohne Spiel	499,80
Batman Returns	102,80
Chuck Rock	105,80
Dune	105,80
Ecco the Dolphin	90,80
Final Fight	89,80
Ground Zero Texas	121,80
Hook	102,80
Jaguar XJ 220	86,80
Microcosm	121,80
Road Avenger	105,80
Sherlock Holmes II	102,80
Silpheed	89,80
Sonic CD	86,80
Thunderhawk	102,80
Wolfchild	105,80
WWF Rage in the Cage	118,80

GAMEGEAR

Game Gear TV Set	299,50
Chuck Rock 2	78,80
Develish	29,80
Donald Duck II	78,80
McDonalds	29,80
Mickey Mouse II	78,80
World Cup Soccer	78,80

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!
Irrtum und Druckfehler vorbehalten
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA = Deutsche Anleitung, E = Englische Anleitung
US = US Version Versandkosten: Vorkasse + 5,- DM, UPS und Post + 9,- DM zuzügl. Nachnahmegebühr.
Ausland nur gegen Vorkasse + 25,- DM
Gesamtpreisliste kostenlos !!! Sonderangeboten nur solange Vorrat reicht.

INTERSOFT GMBH TEL. 05 81 - 50 06 FAX. 05 81 - 1 44 61
Groß Liederner Straße 27 29525 UELZEN



POSTHORNSTR.4
30449 HANNOVER
TEL: + FAX: 0511 4584505

Versand für

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA

Der große Spielspaß für kleines Geld.

Forden sie jetzt unseren kostenlosen Katalog an:

10- DM - Gutschein in jedem Katalog
MD - GG - MEGA-CD - SNES-
GB - CDROM - ZUBEHOR.

MEGA TRADE GmbH

Mega Hits zu MEGA PREISEN

SEGA MEGA DRIVE		MEGA CD		SEGA MASTER		SEGA MASTER	
Aladdin	99,-	NHL 94	99,-	Action Fighter	39,-	Miracle Worriors	59,-
Bubsy	59,-	Rage In The Cage	89,-	Aerial Assault	39,-	Master Of Darkn.	39,-
Chuck Rock	59,-	Sonic CD	89,-	Air Rescue	39,-	Psychic World	39,-
Chuck Rock 2	89,-	Wonder Dog	89,-	Alex Kidd-lost Stars	39,-	Parlour Games	39,-
Dschungelbuch	109,-	Jaguar	89,-	Alien Storm	39,-	Predator 2	39,-
Dragon	109,-	Thunder Hawk	89,-	Arcade Smash Hits	39,-	Running Battle	39,-
Eternal Champions	109,-	Sherlock Holmes	99,-	Back To The Future 2	39,-	Sagaia	39,-
F-1 Racing	99,-	Silpheed	89,-	Back To The Future 3	49,-	Sega Chess	49,-
Fifa Soccer	99,-	Dune	99,-	Basketball Nightm.	39,-	Scramble	39,-
Gauntlet 4	89,-	Flashback	99,-	Cloud Master	39,-	Shinobi	39,-
Greendog	59,-	Mystery Mansion	89,-	Chase H.Q.	39,-	Speedball 2	39,-
Global Gladiators	79,-	SEGA GAME GEAR		Champions Of Europ	39,-	Submarine Attack.	49,-
James Pond 3	89,-	Cool Spot	69,-	Cyber Shinobi	39,-	Summer Games	39,-
John Madden 94	89,-	Dschungelbuch	69,-	Cyborg Hunter	39,-	Super Tennis	39,-
Jungle Strike	99,-	Donald Duck 2	69,-	Dick Trancy	39,-	Sonic Chaos	69,-
Jurassic Park	99,-	F-1	69,-	Double Dragon	39,-	Trans Bot	39,-
Landstalker	119,-	Halley Wars	39,-	Dragon Crystal	39,-	Trivial Pursuit	39,-
Lotus 2	89,-	Rev. Of Drancon	29,-	Donald Duck	39,-	Tennis Ace	39,-
Lemieux Hockey	59,-	Sens. Soccer	45,-	Fantasy Zone	39,-	Tazmania	39,-
NBA Jam	109,-	Act. Replay Pro 2	69,-	Fantasy Zone II	49,-	Wimbledon	39,-
NHL Hockey 94	99,-	Robocop 3	59,-	Fire Forget II	39,-	Vigilante	49,-
Predator 2	59,-	NBA Jam	79,-	Forgotten Worlds	39,-	Wonderboy Mons.	49,-
Royal Rumble	99,-	T2 Arcade Game	79,-	Gain Ground	39,-	World Class C Board	39,-
Robocop vs. Term	59,-	SEGA MASTER		Galaxy Force	39,-	World Soccer	39,-
Shinobi 3	89,-	100 Spiele je	39,-	Gangster Town	39,-	Wonderboy 3	39,-
Sonic 2	59,-	Liste anfordern		Great Golf	39,-	Wonder Gran Prix	39,-
Sonic 3	119,-			Impossible Mission	39,-	Y `S	59,-
Sonic Spinball	89,-			Joe Mantana Foot.	39,-	Zillon	39,-
Str. of Rage 3	109,-			Laser Ghost	39,-	Zillon II	39,-
Turtles Tourn Fight.	109,-						
Virtua Racing	179,-						
Zool	69,-						

Tägl. Neuheiten

Zubehör

SG 18 Pad	35,-
SG Pro Pad 2	29.90
SG Progr. Pad	29.90
Tips + Tricks	25,-
Act. Replay 2	89,-

Computerversand / Shop Ekkehardstr. 16a 78224 Singen
Telefon 07731/66634
Telefax 07731/64521

Ich bestelle folgende Titel: _____

SMD ☐ SMS ☐ SNES ☐ GBOY ☐ IBM ☐ G. GEAR ☐ NES ☐

Name/Vorname: _____

Strasse: _____

Ort: _____

Versand per Post NN. DM. 10.- Ab DM. 300.- Frei

PROTIPS

Es war verflucht schwierig, in diesem Monat neue Tips für MS- und GG-Spiele zu finden. Verständlich - denn in der Szene der 8-bit-Spiele ist es im Moment ziemlich still geworden. Aber Du kannst uns helfen: schreib uns einen Brief, wenn Du irgendwelche Tips für den MS oder den GG auf Lager hast. Für die besten Tips gibt es ein tolles T-Shirt!
Martin (Tip-Manager)

ADRESSIERE DEINEN BRIEF AN:
Protips
SegaPro
Postfach 3127,
48581 Gronau

WIR BRAUCHEN TIPS!
Wenn Du für ein Spiel gute Tips oder Cheats kennst, dann schreibe uns. Wir sind immer scharf darauf! Außerdem gibt es dafür ein T-Shirt!

Wenn Du uns Cheats oder Tips einschickst, vergiß bitte nicht die Details. Wir brauchen alle Informationen: welches Spiel, welches Gerät, welcher Level usw. Logo, oder?

PRINCE OF PERSIA

EXKLUSIVE CHEATS

Es gibt da ein paar tolle Cheats, die Du aktivieren kannst, während Du Prince of Persia spielst. Du spielst einen Level, drückst dann auf Pause und gibst folgende Cheats mit dem Joypad ein:

CACBBACC EIN ZUSÄTZLICHER ENERGIEPUNKT.
AABACAAC ÖFFNET ALLE TORE DES LEVELS.
ABACCACB TÖTET ALLE WÄCHTER IM BILD.
BAABCBBB LÖST EIN ERDBEBEN AUS.

SONIC 3

SUPER-SONIC

Um zum Super Sonic zu werden, mußt Du sieben Chaos-Edelsteine finden, dann 50 Ringe sammeln und in die Luft springen. Sonic verfärbt sich gelb und wird zum Superigel - genau wie in Sonic 2.

SONIC 2

SUPER-TAILS

Zunächst gibst Du die Cheats für Levelwahl und Editmodus sowie den Super Sonic-Cheat ein. Mit dem Editmodus verwandelst Du Sonic in eine Teleport-Box. Setze die Teleport-Box auf den Bildschirm und springe drauf. Jetzt verwandelt sich Tails in Super Tails! Sonic ist auch gelb, hat aber nur normale Kräfte. Nach einem Treffer verliert er alle seine Ringe. Sammle nun weitere 50 Ringe ein, und er wird wieder Super Sonic. Jetzt hast Du gleichzeitig Super Sonic und Super Tails.

VIRTUA RACING

SPIEGELKURSE

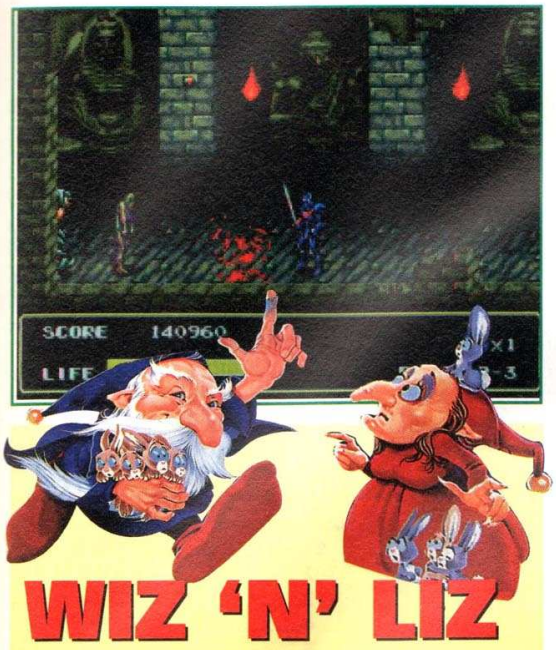
Wie wir alle wissen gibt es in Virtua Racing drei "umgekehrte" Rennstrecken, auf denen Du fahren kannst, wenn Du die drei normalen Kurse bei mindestens mittlerem Schwierigkeitsgrad gewonnen hast. Es ist nicht so ganz einfach, ein solches Rennen zu gewinnen, aber mit diesem Cheat kannst Du die Spiegelstrecken fahren, sobald Du die Konsole einschaltest!

Sobald das Sega-Logo blinkt hältst Du A, B und hoch gleichzeitig gedrückt. Dann drückst Du Start (die anderen immer noch gedrückt halten). Der Spiegelmodus wird nun aktiviert, und Du kannst die umgekehrten Strecken befahren. Im Hauptoptionsmenü erscheint die neue "sechste Box" mit Spiegelschrift.

MAZIN WARS

NUR BOSSE

Spiele den letzten Soundeffekt und die Musik vom Optionsbildschirm. Starte das Spiel. Sobald die Levels verschwunden sind, kannst du die Bosse bekämpfen.



WIZ 'N' LIZ

PASSWÖRTER

MGTPGLLS Letzte Runde des letzten Levels und Endsequenz.
TCDTGBBS Gegnerauswahl.
CBSKLGQD Hinweis (vom Letter Basher).
MQHSPKDN Hinweis (von den Rabbit Invaders).
BBBBBBBB Für alle, die nach Cheats suchen wollen!
TTTTTTTT Für alle, die schon nach Cheats gesucht haben!

CHEATS

Drücke auf Pause und halte dann A, B und C gedrückt, um das Spiel zu beenden. Halte Start gedrückt und drücke C, um in den "BUY"-Bereich des Ladens zu kommen und die Obstpreise zu halbieren (hör Dir mal den zustimmenden "Yeah!" Sound an!).

Wenn in irgendeinem Level einer Welt - außer dem ersten beginnst, halte A und C gedrückt, während Du Start drückst (zum Spielen). Jetzt bekommst Du alle Bonusbuchstaben. Yeah!

Schau nach oben und drücke A, um die Extra-Zeitkugel freizugeben- aber nur, wenn Du sie unbedingt brauchst, denn es wird jedesmal schwieriger!

Halte Start gedrückt während Du den letzten Buchstaben eines Paßwortes mit dem C-Knopf eingibst. Die Ladentür öffnet sich, und Du beginnst mit 100 Sternen.

Halte A, B und C gedrückt während der Sega-Bildschirm verschwindet, um zu den Super Wizard-Levels zu gelangen!

TOEJAM AND EARL 2

PASSWÖRTER

3 P0A6!ZQNW906
5 VD06WK2ECTV7
7 P0Y-6K!TAJ6F
9 VDDFH-W9EKHC
11 KYJQ!8CJD66
13 JE0Q!FYLKJQ6
15 A!ZT1A0H9!6A

SHINOBI 3

UNBEGRENZT SHURIKEN

Gehe in den Optionsbildschirm, wähle im SE-Test Shuriken an und stelle die Shuriken auf 00 ein. Warte einige Sekunden, und die beiden Nullen werden sich miteinander verbinden und das Unendlichkeitszeichen formen. Drücke Start, um zu spielen.

JUNGLE STRIKE

UBOOT-JAGD MIT DEM COMANCHE

Wie Du weißt, brauchst Du während der UBoot-Jagdlevels das Hovercraft, um unter die Brücke zu gelangen. Wenn Du die ersten beiden Missionen (Navy Seals und Power Grid) beendet hast, schaltest Du auf Hovercraft um und sofort wieder zurück zu Deinem Comanche. Jetzt kannst Du die Brücke zerstören! Fliege einfach zur oberen Bildschirmecke, ramme die Brücke sieben mal und fliege wieder zurück. Jetzt kannst Du die Mission mit dem Comanche beenden.

PASSWÖRTER

BARE KNUCKLE III

0003826700 Du kannst die japanische Version spielen.
0006DE6700 Zusammen mit vorherigem Code verwenden.
FFDF6C0032 Unbegrenzte Energie für Spieler 1.
FFDF8B0005 Unbegrenzte Leben für Spieler 1.
FFE06C0032 Unbegrenzte Energie für Spieler 2.
FFE08B0005 Unbegrenzte Leben für Spieler 2.

COOL SPOT

FF07140035 Unbegrenzte Zeit.

DRACULA

FF096F0005 Unbegrenzte Gesundheit.
FF09790006 Unbegrenzte Leben.
FF0AAF000A Unbegrenzte Raketen.

ETERNAL CHAMPIONS

DEAD CODE
(NUR FÜR ACTION REPLAY 2)
Gib die folgenden Codes in der richtigen Reihenfolge ein. Dazwischen sollten keine Leerzeilen sein (dies ist nur bei Dead Codes zu beachten). Zusammen mit den anderen Codes mußt Du jedesmal auch "DEADCODE" eingeben. Je Spiel kannst Du nur einen Dead Code verwenden.

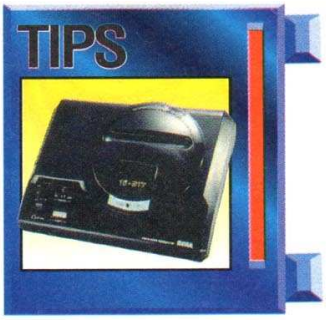
DEADC0DE
00FE0E1000
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
4EB9000006
F04EF90000
FE14000000
Ersetze X... durch nachfolgende Cheatcodes:
13FC009900
FF9CAD4E71 Zeit ist ständig 99 (Beide Codes eingeben).
13FC006800
FFABEB4E71 Unbegrenzte Energie für Spieler 1.

LETHAL ENFORCERS

FFA09F0005 Unendliche Leben für Spieler 1.

MORTAL KOMBAT

FFAB310001 Schon vor dem "Fight!" kämpfen.
FFAB890003 Kämpfen, nachdem Du gewonnen hast.
FFCB020001 Als Spieler 1



PRO TIPS PRO TIPS

Pro Action Replay

kannst Du Reptile sein, wenn Du Sub Zero oder Scorpion wählst.
FFCC020001 Als Spieler 2 kannst Du Reptile sein, wenn Du Sub Zero oder Scorpion wählst.

SONIC 3
FFFFB10007 Zusammen mit nächstem Code verwenden.
FFFE210063 Zusammen mit oberem Code verwenden. Du wirst Super Sonic. Springe zweimal hoch, um ihn zu aktivieren.

STREETFIGHTER II
FF80710000 Spieler 1 kann nicht schwindelig werden.
FF82F10000 Spieler 2 kann nicht schwindelig werden.
FF80430000 Spieler 1 stirbt beim ersten Treffer.
FF82C30000 Spieler 2 stirbt beim ersten Treffer.
FF80BC000A Schnellere Feuerkugeln für Spieler 1.
FF833C000A Schnellere Feuerkugeln für Spieler 2.

TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS
FF89110000 Du gewinnst immer.

TOEJAM AND EARL 2
FFA92D0010 Unbegrenzte Gesundheit für Earl.

VIRTUA RACING
0202EA6606 Japanische Version auf US-Konsolen.
FFD0550063 Die Zeit steht ständig bei 99 Sekunden.
FFD30C0001 Spieler 1 fährt immer an erster Stelle.
FF902B0004 Verwende diesen Code zusammen mit dem nächsten.
FF902D0004 Zusammen mit vorigem Code. Jedes Rennen hat nur eine Runde.
FFFDC80080 Das Rennen läuft in entgegengesetzter Richtung.

ZOOL
FFEA670005 Unendliche Leben.
FFEB6900BD Hält die Uhr an.
FFED530003 Gleichbleibende Gesundheitsanzeige.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

TIP FÜR MEHR TORE

Unser Leser Marco Stuckmann hat uns einen Tip geschickt, der für alle FIFA-Fans von besonderem Interesse sein dürfte. Früher hat Marco bis zu 25 Schüsse auf`s Tor benötigt, um einen Treffer zu erzielen. Jetzt klappts schon beim zweiten oder dritten Mal. Warum? Sein Rezept sind direkte Schüsse ohne jeglichen Effet und Winkel - eine gute Taktik. Also: Finger weg von den Richtungstasten! Allerdings soll es auch bei den verschiedenen Torhütern Unterschiede geben. Zumindest solltest Du`s mal ausprobieren. Marco erzählt, daß er mit dieser Taktik noch kein einziges Spiel verloren hat - mit Chile hat er gegen Italien sogar 8 : 0 gewonnen!

AERO THE ACROBAT

CHEAT-BILDSCHIRM

Gehe in den Optionsbildschirm und drücke auf dem Joypad C, A, rechts, links, C, A, rechts, links. Jetzt beginne im ersten Level. Wenn Aero erscheint, drückst Du auf Pause. Drücke hoch, C, runter, B, links, A, rechts, B. Bleibe weiterhin in der Pause und halte A und C gedrückt. Jetzt siehst Du den Cheat-Bildschirm.

BOB

VERSCHIEDENE CHEATS

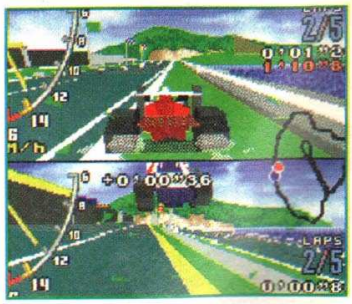
Wenn Du die zweite Ziffer eines beliebigen, gültigen Paßwortes für EAs Bob auf 9 stellst, startest Du mit 75 Einzelschüssen, 25 für jede andere Waffe, 6 Leben und einigen anderen Dingen mehr.
Nicht schlecht!

1	171058
2	950745
3	472149
4	672451
5	272578
6	652074
7	265648
8	462893
9	585172
10	743690
11	103928
12	144895
13	775092
14	481376

NBA SHOWDOWN

EXKLUSIVER CHEAT!

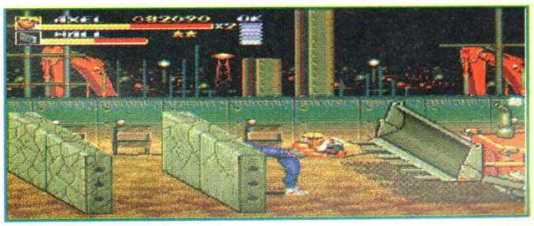
Hier ein toller Cheat, der die CPU-Spieler ganz schön alt aussehen läßt. Zunächst startest Du ein Match, stellst auf Pause und drückst B. Dann schaltest Du die Pause aus...und wieder ein und drückst erneut B! Stelle die Controller-Option auf das CPU-Team und laß in den Defensiv-Matchups alle CPU-Spieler denselben Mann decken. Jetzt gehe mit der Controller-Option wieder zurück zu Deinem Team. Schalte die Pause aus und starte das Spiel. Was passiert? Alle CPU-Spieler folgen einem Deiner Leute wie eine Bande Zombies auf Schritt und Tritt! Das läßt Dir genügend Zeit und Raum um einen Korb nach dem anderen zu erzielen...



STREETS OF RAGE II

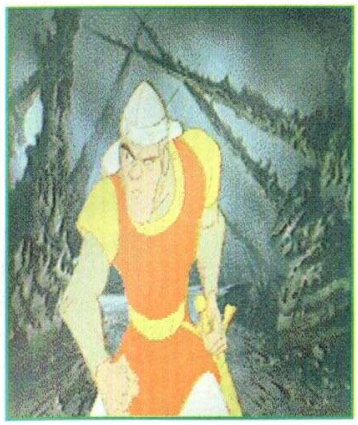
LEVEL WÄHLEN

Halte A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig START auf joypad 1 und du kommst auf den Cheat-Bildschirm, um einen Level zu wählen.



PRO TIPS PRO TIPS

DRAGON'S LAIR

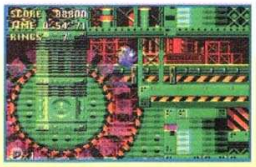


SPIELHILFEN

Hier sind die Moves, mit denen Du Dragon`s Lair erfolgreich beenden kannst. Die meisten der Screens kommen in der angegebenen Reihenfolge.

ZUGBRÜCKE =, HOCH
ENDE DES KORRIDORS RECHTS
FLASCHE MIT TRANK RECHTS
TENTAKELN VON OBEN =, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH
BLUBBERNDER SCHLAMM HOCH, =, =, RECHTS
SCHLANGENRAUM =, =, RECHTS
THRONRAUM RECHTS, HOCH, RECHTS, RECHTS
RUTSCHTREPPE LINKS, =, LINKS, LINKS
HÖLZERNE PLATTFORMEN HOCH, HOCH, =, RECHTS
FLIEGENDES PFERD* RECHTS, LINKS
SCHLIESSENDE WAND HOCH, HOCH
RITTER/SCHACHBRETTBODEN* LINKS, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, =
ROLLENDE KUGELN RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, HOCH
FLEDERMÄUSE =, LINKS, LINKS, =, LINKS
VERRÜCKTE SCHLÄGER =, RECHTS, HOCH, =
SCHMIEDE* =, =, =, =, RECHTS, =, =
ECHSENKÖNIG LINKS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, HOCH, =, LINKS, RECHTS, RUNTER, =
SPUKDIELE HOCH, =, HOCH, =, LINKS, =
DREHENDE STÄBE HOCH, =, RUNTER, HOCH
WASSERBECKEN* LINKS, HOCH, RECHTS, HOCH, LINKS, HOCH, =, HOCH
SCHACHBRETT-KORRIDOR RUNTER, HOCH, LINKS
PHANTOMREITER LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS
FEUERRAUM RECHTS, RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS
LAVAFELD =, HOCH, HOCH, HOCH, HOCH, HOCH, HOCH, HOCH
RUNDE HÖHLE HOCH, HOCH, LINKS
STROMSCHNELLEN HOCH, HOCH, HOCH, HOCH
DIE STRUDEL RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS
DRAGONS LAIR HOCH, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER, RUNTER, LINKS, HOCH RUNTER, RECHTS, =, =, LINKS, =

*BEMERKUNG: MANCHMAL MUßT DU DIE GEWÜNSCHTEN BEWEGUNGEN EINGEBEN NOCH WÄHREND "DIRK" DEN VORHERIGEN MOVE AUSFÜHRT.



SONIC CD

IDENTITÄTSKRISE?

Ein Sonic mit menschlichem Gesicht? Hoffentlich sind dies nicht die ersten Anzeichen einer bevorstehenden Midlife Crisis unseres blauen Igels...Mit unseren folgenden Cheats kannst Du Sonic`s Persönlichkeit stark verändern.
Gib zunächst den Soundtest-Cheat ein: hoch, runter, runter, runter, links, rechts und Knopf A. Jetzt erscheinen drei Optionen - FM, PCM und DA. Mit den entsprechenden Kombinationen kannst Du nun folgende Dinge aktivieren:

FM 07	PCM 07	DA 07	Geheime Special Stage
FM 42	PCM 04	DA 21	Finster dreinschauender Sonic
FM 42	PCM 03	DA 01	Cooler Sonic
FM 44	PCM 11	DA 09	Sehr hübscher Sonic
FM 46	PCM 12	DA 25	Sonic mit menschlichen Gesichtszügen

GROUND ZERO TEXAS

ZIELHILFE

Wenn Du den Cursor bei den Schießszenen ständig von links nach rechts bewegst, richtet er sich oft automatisch auf jeden Gegner, der auftaucht. Du brauchst nur noch den Feuerknopf zu betätigen.

DOUBLE SWITCH

ZIELHILFE

Spiele das Game, bis Du Act III erreichst. Lehne Dich zurück und verliere das Spiel. Wenn das "Game Over"-Video beginnt, drücke schnell links, A, hoch, rechts, A auf Joypad 1.

THUNDER-HAWK

UNBEGRENZTE PANZERUNG UND BEWAFFNUNG

Aktiviere die Pause und drücke hoch, rechts, links und runter.
Jetzt hast Du unbegrenzte Panzerung und Bewaffnung.

Pro Action Replay

MORTAL KOMBAT

00C48848 Spieler 1 ist unbesiegbar.
00C48A48 Spieler 2 ist unbesiegbar.
00C424XX Startpunkt. Ersetze XX durch:

00 - Erster Kampf
01 - Zweiter Kampf
02 - Dritter Kampf
03 - Vierter Kampf
04 - Fünfter Kampf
05 - Das Mirror Match
06 - Endurance 1
07 - Endurance 2
08 - Endurance 3
09 - Goro
0A - Shang Tsung
15 - Endsequenz

(Wenn Du den Startpunkt gewählt hast, schalte den Code ab).
00C41415 Der erste Treffer gewinnt.
00C41215 Der Gegner hat bereits eine Runde gewonnen.
00C41015 Du hast bereits eine Runde gewonnen.

PRO TIPS PRO TIPS

Pro Action Replay

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
00C98806 Unbegrenzte Leben.
00C9C230 Bewahrt Dich vorm Fallen.

MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION
00C09F03 Unbegrenzte Leben.
00C09902 Unbegrenzte Energie.

ROAD RUNNER
00C02902 Unbegrenzte Leben.

STREETS OF RAGE 2
00C98617 Unbegrenzte Energie.

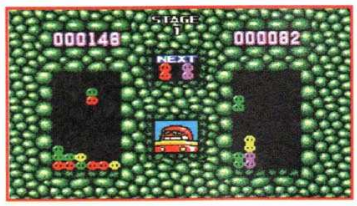
TAZ-MANIA
00C3097F Unbegrenzte Spins.

VAMPIRE MASTER OF DARKNESS
00DFBA03 Unbegrenzte Leben.
00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

MEAN BEAN MACHINE

ENDSEQUENZ

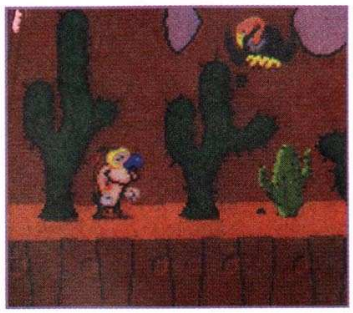
Um die Endsequenz im Puzzle-Modus sehen zu können, gibst Du folgendes Paßwort ein: Rot, Grün, Stern, Stern. Um gleich von Beginn an gegen Dr. Robotnik zu spielen, gibst Du dieses Paßwort ein: Gelb, Rot, Grün, Blau.



REN AND STIMPY: QUEST FOR THE SHAVEN YAK

PASSWÖRTER

AURGHH Stinking Dry Desert
ZONNNK Stinking Wet Bayou
YYYOWW The Perilous Mount Hoek
ZOWCHH The Great Frozen North

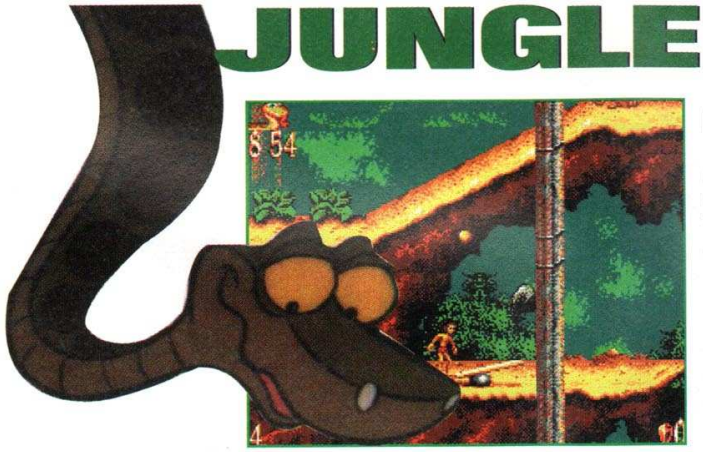


ECCO THE DOLPHIN

PASSWÖRTER

ESBBJ Medusa Bay
UACFV Undercaves
SFVYD Ridge Water
IIESB Open Ocean 1
MOFSB Cold Water
GSRYG Open Ocean 2
EYHSR Deep Water
KCROI Forever City 1
SOFYJ Origin Beach
ESKWF Dark Water
KWOKM Forever City 2
IKOSS The Tube
GWOIP The Machine
AWQGW The Vortex

JUNGLE BOOK



LEVELWAHL

Für alle diejenigen, die`s immer noch nicht wissen, hier nochmal der Cheat für die Levelwahl. Wenn das Walt Disney-Logo verschwindet, drückst Du hoch, runter, hoch, runter, links und rechts. Du hörst ein Bimmeln. Gehe zum Optionsbildschirm und mach was Du willst (ähm). Dann schließt Du das Menü und gehst zum Start. Mit der linken und rechten Steuertaste kannst Du Dir jetzt einen Level aussuchen.

COOL SPOT

CHEATSCREEN

Gehe zum Optionsbildschirm, richte den Pfeil auf "Musik" und drücke hoch, hoch, hoch, runter, runter, runter, hoch, runter, hoch, runter. Jetzt erscheint eine Cheatscreen, auf der Du Levels überspringen, Dir unbegrenzte Leben geben und Dich unbesiegbar machen kannst!

DESERT STRIKE

PASSWÖRTER

Wir haben `ne Menge Zuschriften bekommen was die Paßwörter zu dieser harten 8Bit-Schlacht betrifft. Und hier sind sie, die Levelöffner:
Campaign 2 - qqzrelen Campaign 3 - qpuaaaq Campaign 4 - qpnemen

JETZT ABONNIEREN!

DU HAST EINEN MEGA-CD. ABER DU HAST EIN PROBLEM: DU WEISST NICHT, WELCHE SPIELE DU KAUFEN SOLLST.

Da können wir Dir helfen. Probiere die Spiele einfach aus, bevor Du auch nur einen Pfennig dafür ausgibst. Mit unserem einzigartigen Mega CD-Abo. Dann bekommst Du nicht nur Sega Pro, sondern mit jedem Heft auch die Demo Version eines der neuesten Spiele. Also ran! Abo bestellen, für zwölf Monate.

SEGA PRO ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle SEGA PRO mit Mega CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM144,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 164,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

VORNAME/NAME

.....

STRASSE/HAUSNUMMER

.....

PLZ/ORT

.....

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

.....

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **SEGA PRO , Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau** , widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

.....

Ich bezahle mein Abo

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

.....

BLZ

.....

GELDINSTITUT/ORT

.....

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

.....

☐ per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

SEGA PRO
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

AXEL

Unter den vielseitigen Kämpfern im Spiel ist Axel der beste. Sein Kampfstil ist zwar nicht besonders beeindruckend, aber er ist sehr stark und kann gehörig etwas einstecken. Da bleibt dem Gegner schon fast das Herz stehen, wenn er weiß, daß Axel die wütenden Fäuste und den Feuerschlag einsetzen kann!

FEUERSCHLAG

Mit dem A-Knopf aktivierst Du diesen fürchterlichen Schlag, mit dem Du jeden Gegner ins Jenseits schicken kannst.

WÜTENDE FÄUSTE

To bring the wild Fists of Fury into play simply move towards the opponent before pressing the A button.

FLIEGENDER TRITT

Greife diesen Nichtsnutz an und drücke zugleich B und C - und schon hast Du ihm einen fliegenden Tritt verpaßt.

SCHLAGSERIE

Wenn Du B gedrückt hältst, deckt Axel seinen Gegner mit einer Serie von wilden Schlägen ein.

BLAZE

Blaze ist ohne jeden Zweifel eine der wichtigsten Kämpfer-Figuren im Spiel. Sie ist schnell und geschickt, zugleich aber auch sehr kraftvoll. Ihr Radangriff und ihre Feuerbälle sind besonders gefürchtet.

RADANGRIFF

Diese elegante Attacke löst Du so aus: Wenn der Gegner auf Blaze losgeht, mußt Du schnell A drücken.

SCHLAGSERIE

Halte B gedrückt. Du löst dadurch bei Blaze einen Hagel von Schlägen aus.

FEUERBALL

Bewege Dich auf den Gegner zu und drücke dabei A - und schon gibt es einen traumhaften Feuerball.

FLIEGENDER SCHLAG

Dies ist einer von Blazes wirkungsvollsten Angriffen, dem wohl kaum jemand widerstehen kann. Du brauchst nur B und C zugleich zu drücken.

Hier hast Du schon den ersten Kampf dieses Spiels. Mit Hilfe des B-Knopfes läßt Du eine Salve von Schlägen los, die Slum und Vice niedermachen.

Hier mußt Du umsichtig vorgehen. Auf den Fracht-Containern lauern drei Schurken, die von oben auf Dich herabspringen.

Nutze die Gelegenheit und brich diese Kästen auf. Da sind nämlich alle wichtigen Power-Up's drin!

Im Unterschied zu vielen anderen Spielen zieht Dich Streets of Rage 3 sofort in den Kampf. Slum, Vice, Garnet und Donovan wollen Dir an's Leder, um Dich zu stoppen. Sieh zu, daß Du sie loswirst, bevor Du auf den ersten Wächter triffst, auf Mr. Gold mit seinem Schießeisen.

Hier ist sie, die allerletzte Herausforderung! Streets of Rage 3 ist das härteste und wildeste Straßenkampf-Spiel seit --- äh ... tja, seit Streets of Rage 2 eben. Hier gibt es 20 Level, prall gefüllt mit blutgefrierender Action, eiskalten Killer-Wächtern und Unmengen von bekannten und neuen Feinden, die es auszuschalten gilt. Die Aufgabe scheint unlösbar - aber Du hast ja Freunde. Die hartgesottenen Profi-Spieler von SegaPro nämlich, die jedes beliebige Beat-'em-Up knacken. Hier haben wir die wichtigsten Tricks und Kunstgriffe zusammengestellt, mit denen Du jeden der Bösewichte in dem Spiel spielend auf's Kreuz leben kannst!

SEGA ● BEAT-'EM-UP

STREETS OF RAGE 3

SKATE

Es mag ja sein, daß Skate ein wenig mickrig aussieht. Aber der Eindruck täuscht - Skate ist der schnellste Kämpfer auf der Straße und einer der stärksten zugleich. Seine Geschwindigkeit und seine Special Moves gehören zu seinen herausragenden Eigenschaften. Und sein Breakdance-Move zwingt den stärkstenWächter in die Knie.

BREAKDANCE

Das hier ist keineswegs ein Auftritt Skates für die Talentshow im Fernsehen. Sein Break-dance ist vielmehr seine stärkste Waffe! Knopf A drücken und ausprobieren!

SCHLAGSERIE

Drücke den B-Knopf und Du kannst erleben, wie Skate mit einer Links/Rechts-Kombination nach der anderen den Gegner niederfetzt.

FEUERSCHLAG

Bewege Dich auf den Gegner zu und drücke A. Du kannst Dich dann davon überzeugen, wie Dein Feuerschlag wirkt.

FLIEGENDER ANGRIFF

Diesen fliegenden Angriff bekommst Du so hin: drücke B und C gleichzeitig, und schon bist Du in der Luft.

ZAN

Zan ist der neue Kämpfer auf der Straße. Er hat Riesenkräfte und einige tolle Angriffs-Tricks, aber leider ist er etwas langsam. Gehe sparsam mit seinem Elektrogriff um!

ELEKTRO-GRIFF

Dies ist der beste Special-Move im gesamten Spiel. Gehe auf den Gegner los und drücke dabei A - und schon erlebt er einen Augenblick voller Spannung.

SCHLAGSERIE

Mit dem B-Knopf geht es los. Überzeuge Dich davon, wie wirkungsvoll Zan auf seinen Gegner eindreschen kann.

FLIEGENDER SCHLAG

Diesen Schlag löst Du durch den gleichzeitigen Druck auf die B- und C-Taste aus. Du mußt dabei direkt vor dem Gegner stehen.

MENSCHLICHE FACKEL

Hast Du jemals von einer spontanen Menschen-Verbrennung gehört? Nun ja, wer Makabres liebt, der möge es mit dem A-Knopf versuchen.

Level 1-2

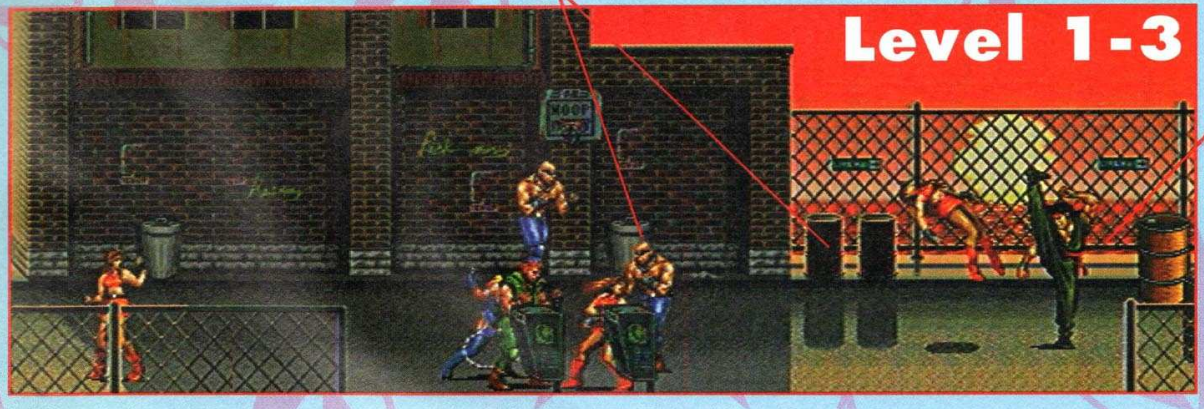
Du solltest Dich hier an den Rettungsringen mit neuer Energie versorgen, bevor Du es den fetten Jungs heimzahlst.

Auch hier solltest Du Dir zusätzliche Energie holen, bevor Du mit Flugtritten Galsia und Ash attackierst. Der Bootsfahrer Ash nimmt die Gestalt eines Wächters an.

Mit einer Serie schneller Schläge kannst Du die fetten Jungs schnell ausschalten. Achte auf die Motorräder, die plötzlich über den Bildschirm brettern. Mit einem fliegenden Schlag mußt Du sie von hinten treffen.

Die Mülltonnen und Fässer enthalten Extra-Energie. Du solltest jede Gelegenheit zum Auftanken nutzen, bevor Du Dich einem neuen Feind zuwendest.

Level 1-3



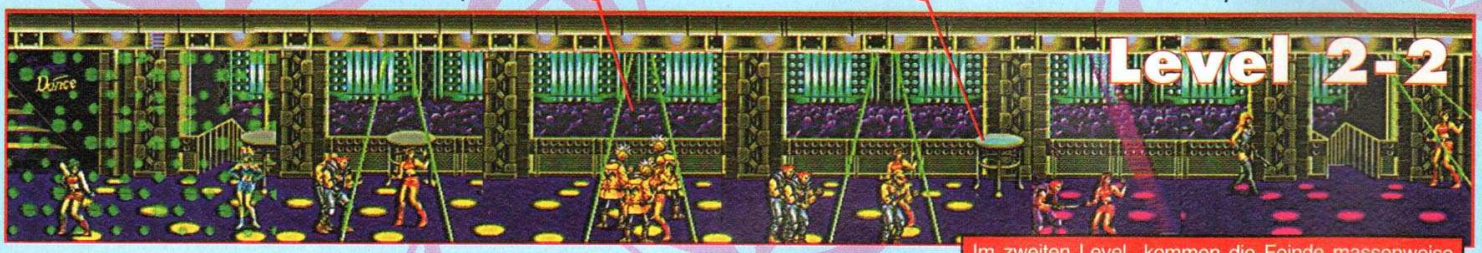
Wächter am Ende des Levels ist der schnelle und starke Shiva. Er taucht übrigens auch als Boss am Ende des Spiels auf. Sieh zu, daß Du möglichst viel Energie hast, bevor Du ihn mit Special-Moves angreifst. Dr. Zan's Elektro-Griff oder seine menschliche Fackel können sehr hilfreich sein. Mit diesen Moves kannst Du Shiva angreifen, ohne ihm dabei zu nahe kommen zu müssen.

Stelle Dich in der Mitte des Bildschirms auf und setzte den fliegenden Tritt ein, wenn die Mopeds angeröhrt kommen.

Das boxende Känguruh kannst Du mit einer schnell eingesetzten Schlagserie umlegen und dann mit einem Power-Move erledigen.

Wenn die Lichter des Nachtclubs an- und wieder ausgehen, mußt Du B drücken, um den unsichtbaren Feind bekämpfen zu können.

Tritt erst einmal den Bar-Tisch beiseite - darunter gibt es nämlich Extra-Energie. Dann kannst Du Dich mit einigen Power-Moves in die Gunst der roten Lady einschmeicheln.

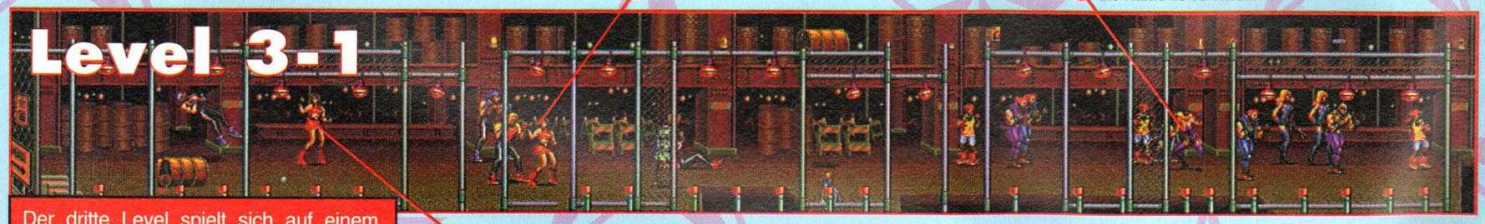


Im zweiten Level kommen die Feinde massenweise auf Dich zu. Sie haben darüber hinaus zahlreiche trickreiche Waffen - paß also auf, daß Du dabei nicht 'drauf gehst. Solltest Du einmal in eine Ecke gedrängt worden sein, dann behalte einen kühlen Kopf und versuche, Dich mit Kombinationen von Schlägen und Tritten aus der Affäre zu ziehen. Spare möglichst viel von Deiner Energie, dann kannst Du am Ende jedes Unter-Levels auch die Special Moves einsetzen.

Yashia und Onihime sind zwei ganz harte Brocken, die Du noch in der Bar besiegen mußt. Erledige sie nacheinander mit Schlagserien und hoch angesetzten Tritten. Wenn ihre Energie fast auf Null ist, kannst Du sie mit einem Power-Move ausschalten.

Versuche, Deine Feinde zu fassen und sie in die Löcher am Boden zu stoßen.

Hier müssen noch Gloria und Carlos niedergemacht werden. Mit einem gut gezielten fliegenden Tritt kannst Du beide zu Boden reißen. Versuche dann, sie über die Kante zu schieben.



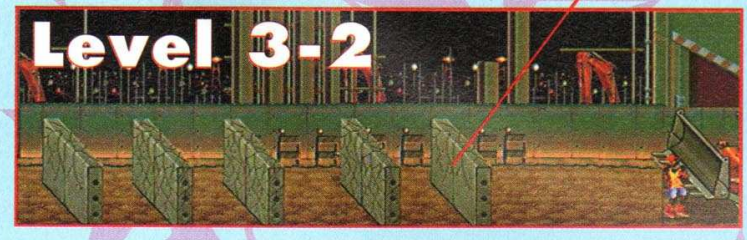
Der dritte Level spielt sich auf einem bebauten Gelände ab. Wenn Du gegen die Fässer trittst, kommen wertvolle Power-Up's zum Vorschein. Deine Feinde mußt Du in die Löcher werfen. Paß aber auf, daß Du nicht über die Kante geschoben wirst - dann bist Du nämlich weg vom Fenster. Also: immer oben am Bildschirmrand aufhalten!

Zu Beginn des Levels mußt Du aufpassen, daß Du hinter die Fässer gerätst, die von oben herabfallen. Dann mußt Du sofort die Feinde bekämpfen, die massenweise auf Dich losgehen. Jetzt geht es heiß her - ganz ohne Blessuren wirst Du wohl nicht davonkommen.

Der Boss am Ende des Levels heißt passenderweise Tiger. Er kann eine Feuer-Faust einsetzen, die Du unter allen Umständen vermeiden mußt! Halte Abstand, bis er versucht, Dich zu schlagen. Weiche dem Schlag aus und gehe mit dem zuvor aufgepickten Rohr auf ihn los. Dabei mußt Du auch verschiedene Schlagkombinationen einsetzen. Mit einem schnell angesetzten Power Move kannst Du ihn dann ausschalten.

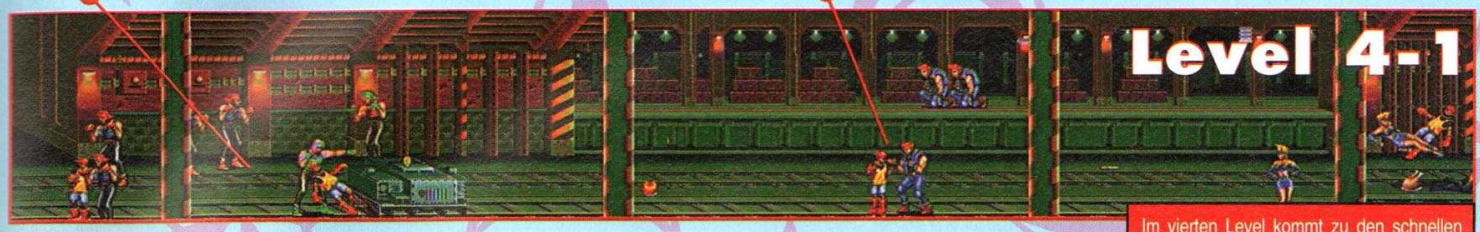
Jedesmal, wenn Du die angreifenden Gangster erledigt hast, fährt der Baustellen-Aufzug nach oben und zur Seite. Halte Dich auf der linken Seite des Bildschirms auf, lasse Dich so nahe an der Kante aber nicht auf einen gefährlichen Kampf ein. Die Gegner werden nämlich versuchen, Dich herauszuwerfen - bekämpfe sie mit Schlagserien und gezielten Tritten in den Magen. Wenn Du mit dem Aufzug oben angelangt bist, mußt Du erst den Typen mit dem Rohr erledigen. Nimm diese Waffe mit, Du wirst sie noch brauchen!

Dein einziger Feind in diesem Abschnitt ist Deine eigene Langsamkeit. Sieh zu, daß Du möglichst schnell mit Hilfe von Power-Moves die Mauern durchbrichst - sonst wirst Du zum Pfannkuchen gequetscht!



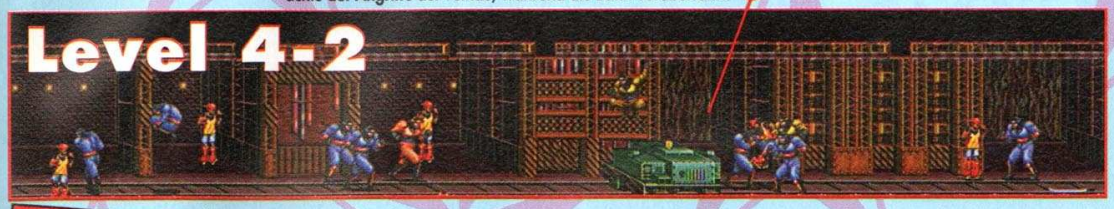
Halte Dich beim Kämpfen in der Mitte des Bildschirmes auf und achte auf die Transportbahn. Sobald sie auftaucht, mußt Du beiseite gehen, um nicht zerquetscht zu werden.

Drei Feinde springen hier von oben herab und wollen Dich in Stücke hauen. Beginne mit einem fliegenden Tritt und mache die Restarbeit mit Schlagserien.



Im vierten Level kommt zu den schnellen Kämpfen noch eine weitere Gefahr auf Dich zu: eine Transportbahn, die mit hoher Geschwindigkeit über die Gleise fährt. Es kostet Dich ein Leben, wenn sie Dich überfährt - Du mußt Dich bei allen Kämpfen daher zugleich auf die Bahn konzentrieren. Am besten kommst Du aus dieser komplizierten Situation heraus, indem Du Deine Feinde möglichst schnell mit Hilfe von Power-Moves erledigst.

Wenn Du die Bahn kommen hörst, brauchst Du Dich nur nach ob zu verziehen und Dich in den Lücken zu verstecken. Aber achte auf Angriffe der Feinde, während die Bahn vorüberfährt.



Level 4-3

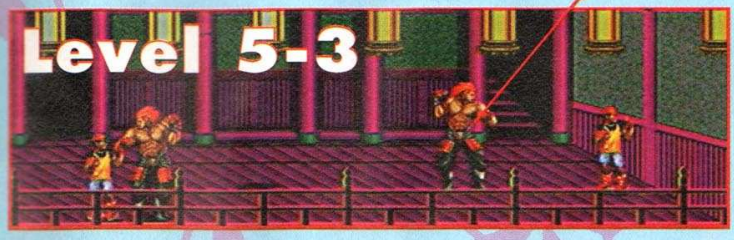
In diesem Level kommen drei Bosse mit dem schönen Namen Yamato auf Dich zu. Sie kommen nacheinander und bewerfen Dich mit Sternen, denen Du besser ausweichen solltest, bevor Du diesen Herren mit Power Moves und tief angesetzten Fußtritten auf den Pelz rückst. Skate ist wahrscheinlich der beste Mann für diese Aufgabe.

Hier kommst Du in ein Labyrinth von Gängen. Ein Aufzug bringt Dich nach oben zum diabolischen Mr. X. Die Feinde werden hier immer stärker - Du solltest also jede Gelegenheit nutzen, Dir Power-Up's und Energie zu besorgen.

Besorge Dir möglichst schnell ein Schwert und lege diese ekligen Ninjas flach. Das dürfte nicht allzu schwierig sein.

Hier im Kasten steckt ein wichtiges Extra-Leben: draufschlagen und einsacken!

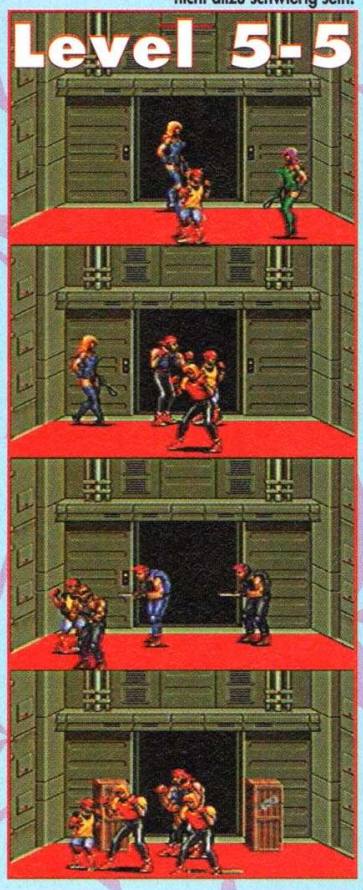
Prügele auf den Tiger ein, bevor Du selbst zu viele Schläge einstecken mußt.



Hier unter den Büsten steckt Extra-Energie - aber paß auf den Feind auf, während Du versuchst, sie einzukassieren.

MR X

Wenn Du mit dem Aufzug oben angelangt bist, wartet dort schon Mr. X. Er setzt zunächst seine Wächter auf Dich an, die Du mit einigen hoch angesetzten Tritten und Serien-Schlägen ausschalten kannst. Jetzt ist der Boss dran. Halte Abstand und setze Power-Moves ein, bevor Du Dich ihm näherst, um ihn zu erledigen.



Pro ACTION REPLAY
Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

UNBEGRENZTE ENERGIE
FFDF6E0034

UNBEGRENZTE ZAHL AN LEBEN
FFDF8B002

Zu dem schon bekannten wüsten Hand-gemenge kommt hier auf Level 6 ein neues Element hinzu. Du mußt Dich durch die drei Stockwerke des Hauptgebäudes hindurchkämpfen und die Computer-Räume zerstören. Dadurch stellst Du den Laser-Strahl ab, der Dich daran hindert, weiter voranzukommen. In diesem Level geht es wirklich zur Sache, Action vom Feinsten!

Raum 1

Das hier ist im Grunde ein Bonus-Raum. Zerdeppere die Kisten und grapsch Dir die netten Dinger, die darin sind - darunter auch Extra Energie. Gehe dann weiter zum Computer-Raum.

Level 6-1 Stock 1

Schlage auf den Kasten mit dem nach unten zeigenden Pfeil. Der Aufzug geht dann ein Stockwerk tiefer.

Wenn Du den Herren Gold und Silver begegnest, solltest Du einen fliegenden Tritt und eine Schlagserie bereithalten.

Level 6-1 Stock 2

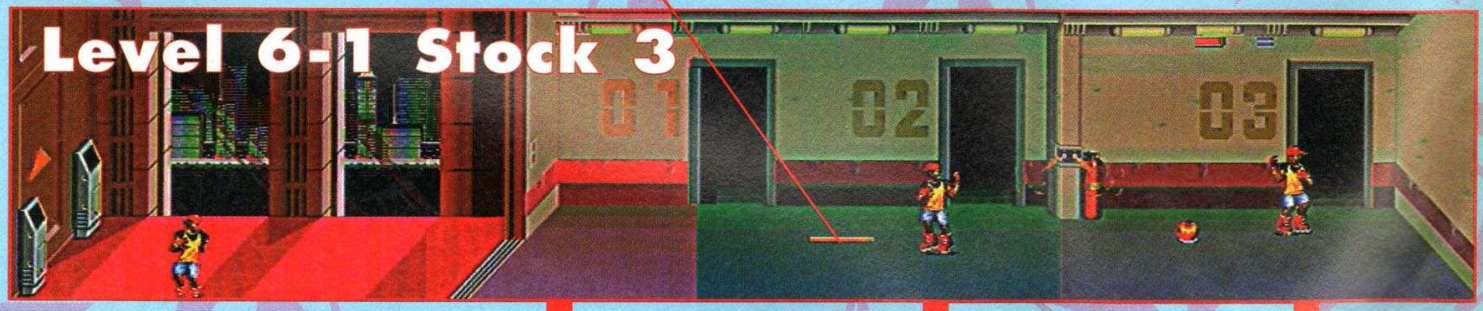
Raum 2

Mit einigen Power-Moves solltest Du hier diese knackigen Bienen flachlegen. Dann hau den Computer zu Brei!

Diesen Laser mußt Du abstellen, um das Gebäude verlassen zu können.

Nimm diesen Stock mit, Du kannst damit im Computerraum ganz tolle Schäden anrichten.

Level 6-1 Stock 3



Raum 1

Tritt um Dich und setze einige Serienschläge an, um den Gegner zu erledigen. Sobald Du freie Bahn hast, solltest Du den Kasten zerschlagen - da steckt nämlich neue Energie drin.

Raum 2

Erledige die Feinde mit einigen Power-Moves und zerstöre dann die Computer-Konsole. Du stellst damit den Laserstrahl ab.

Raum 3

Mit mehreren Schlägen und Würfen kannst Du die fetten Jungs aufs Parkett legen. Sieh Dich vor dem Strahl vor! Wenn er kommt, mußt Du hochspringen.

Muster von
Freakshop
0251-527854

Level 6-2

Diesen Jungs hier müssen mal ein paar gute Manieren beigebracht werden! Wenn Du zu langsam bist, greifen sie Dich und lassen Dich aus großer Höhe fallen. Du mußt also rechtzeitig reagieren und einige fliegende Tritte ansetzen. Dann mit Power-Moves erledigen.

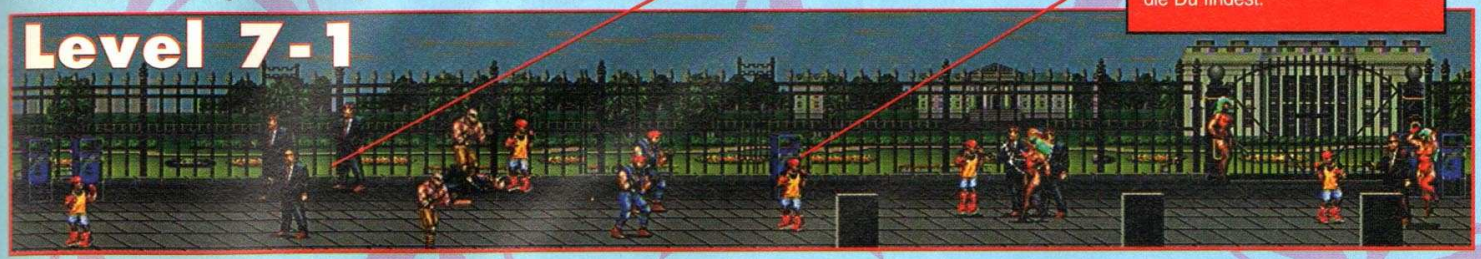
Dies ist der letzte und damit natürlich auch der schwierigste Level. Du mußt Dich hier in das Weiße Haus durchkämpfen, um den Präsidenten zu retten und so die Pläne des bösen Mr. Big vereiteln. Du brauchst aber so viel Energie wie möglich, um den letzten Wächter zu erreichen - den schon bekannten Shiva. Benutze zunächst fliegende Schläge und Schlagserien, setze dann Power-Moves und Würfe ein. Hole Dir möglichst viele Extra-Energie und nimm jede zusätzliche Waffe mit, die Du findest.

Sobald Du den Laser abgeschaltet hast, kannst Du das Gebäude verlassen. Und schon wartet wieder ein Level-Boss auf Dich: Jet. Mit Special Moves bist Du ihn bald los.

Reiße den Abfallkorb herunter, vielleicht steckt darin etwas zusätzliche Energie. Ringsherum tauchen jetzt immer mehr Feinde auf - Blaze, die gute, sollte jetzt mal anfangen, aufzuräumen.

Gold, Silver und Bronze sind Figuren, mit denen Du rechnen mußt. Diese drei schrecken vor nichts zurück! Weiche ihren Kugeln aus und erledige sie dann mit einer Serie fliege der Tritte.

Level 7-1



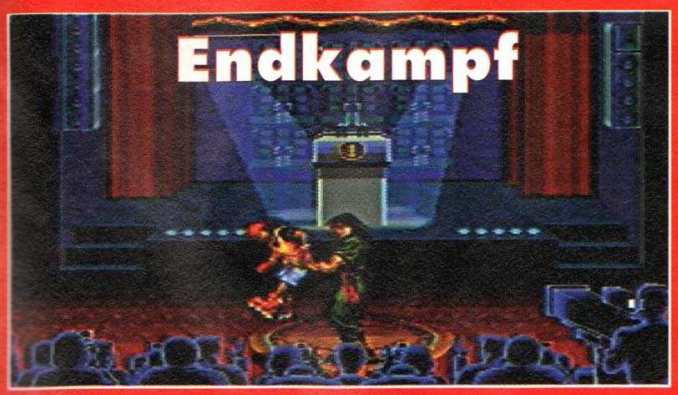
Sobald Du im Weißen Haus bist, setze einige Würfe ein, um die ersten Feinde wegzuräumen. Wenn Du sie alle los bist, solltest Du die Statuen zertrümmern, um Extra-Energie zu bekommen.

Mit Power Moves und Würfen kannst Du dieses Pack hier zu Boden schicken. Gib Obacht auf die Schüsse, die in regelmäßigen Abständen abgefeuert werden! Du mußt ihnen ausweichen.

Da sind sie wieder, die Herren Gold, Silver und Bronze. Erledige sie auf dieselbe Art wie zuvor. Danach wartet auf Dich die Begegnung mit dem letzten Wächter.

Level 7-2

Endkampf



Den letzten Boss kannst Du nur erledigen, wenn Du jeden Hauch Energie einsetzt. Shiva ist schnell und stark, es wird kein Spaziergang für Dich. Shivas stärkste Waffe ist der Power-Wurf, Du mußt ihm also zuvorkommen. Sobald er benommen ist, setze Power Blows ein und werfe ihn weiter, bis Du Sieger bist. Es dauert einige Zeit, lohnt sich aber!

Ihr Spiel ist aus, Mr. Big!

Mr. Big ist ein schlechter Verlierer. Er ärgert sich und zerschmeißt sein Weinglas. Aber dennoch lebt er ...soll das etwa heißen, daß wir uns demnächst auf Streets of Rage 4 freuen dürfen?

Disney's THE LION KING

nächsten Monat!

Löwen lügen nicht! Im nächsten Monat gibt's Infos zum neuen Disney/Virgin - Project Lion King. Außerdem bringen wir Previews von The Flintstones, Sylvester & Tweety und von BC Racers. Und nicht zu vergessen: Top-Reviews zu Mortal Kombat II, Soulstar, Chaos Engine, Global Golf und Itchy & Scratchy!
Betrachte es doch mal so: Wenn Du SegaPro im nächsten Monat nicht kaufst, war all unsere harte Arbeit umsonst. Und das wäre doch viel zu schade, oder?

AB 2. Sept im handel!

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER PRO

AUG '94
NUMMER 8
DM 5.80
ÖS 45,00 sfr 5,80

VORTEX

SENSATIONELLER BERICHT ÜBER SONY'S NEUES SUPER FX-GAME!

SUPER STREET FIGHTER II

MORTAL KOMBAT II

EXKLUSIV! SUPER GAME BOY

Jetzt im Verkauf

Sie wollen also die Welt retten?

Dann werden Sie doch einfach grün!

Spinat ist OUT! Hulk ist IN! Jetzt gibt's den aufrechten Superhelden mit dem Zorn-Faktor für MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM und NINTENDO SUPER NES.

Lust auf ein spannendes Marvel-Abenteuer?

So können Sie in der großen Hulk-Competition mitmachen: Schreiben Sie uns auf eine Postkarte den "bürgerlichen" Namen des Incredible Hulk™ und schicken Sie diese bis zum 31.12.94 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels genügt) an:
Selling Points GmbH, Kennwort: Hulk, Postfach 28 63, 33258 Gütersloh.
Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden und ausreichend frankierten Einsendungen ausgelost. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter der Firmen Selling Points, U.S. Gold Ltd., Condor Verlagsgruppe und Bastei Verlag sowie der Rechtsweg.
*Der Preis beeinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.

Besuchen Sie* Marvel Comics in New York!

U.S. GOLD® & CONDOR-VERLAGS-GRUPPE & BASTEI

präsentieren die große Hulk-Competition

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England Tel: 021 625 3366. 'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen Shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.